

# DVD

## SPACE HACK PL TOMB RAIDER 3

PREMIERA - PO POLSKU  
OP. PUSTYNNY GROM PL  
THE PARTNERS PL

JEST TEŻ W WERSJI CD

PEŁNE WERSJE GIER

INDEX: 334561 NUMER 01/2005 (108) STYCZEŃ 2005. CENA 19 ZŁ 99 GR  
W TYM 7% VAT

# CD-ACTION

**50 NOWOŚĆ**  
**PREMIERY 2005!!!**

RECENZJE

**PRINCE OF PERSIA**  
WARRIOR WITHIN

**VAMPIRE**  
**THE MASQUERADE**  
BLOODLINES

**PRO EVOLUTION**  
**SOCCER 4**

TEMATY NUMERU

## DUNGEON SIEGE II WORLD OF WARCRAFT

INDEX: 334561  
ISSN: 1426-2016  
CENA: 19,99 ZŁ  
W TYM 7% VAT



Czasopismo i płyty stanowią integralną całość  
i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.



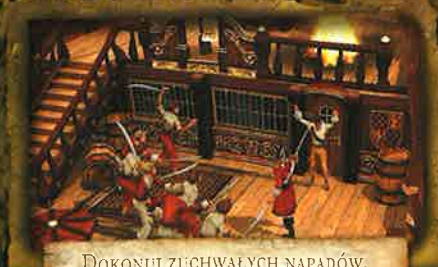


SŁAWA,  
BOGACTWO,  
KOBIETY.

ZDOBĄDŹ WSZYSTKO!



BIERZ UDZIAŁ W SPEKTAKULARNYCH  
BITWACH, BUDUJ SWOJĄ POTEGĘ  
PRZEJMUJĄC INNE STATKI SIŁA



DOKONUJ ZUCHWAŁYCH NAPADÓW,  
POJEDYNUJ SIĘ O HONOR,  
SŁAWĘ I PIENIĄDZE



ZWIEDZAJ NIEZLICZONĄ ILOŚĆ  
Tajemniczych Wysepek  
W POSZUKIWANIU ZAGINIONYCH SKARBÓW

W SPRZEDAŻY OD STYCZNIA



[WWW.PIRATES-GAME.COM](http://WWW.PIRATES-GAME.COM)  
[WWW.CDPROJEKT.INFO](http://WWW.CDPROJEKT.INFO)



© 2004 Atari Interactive, Inc. All Rights Reserved. All trademarks are the property of their respective owners. Manufactured and marketed by Atari Europe SASU. Sid Meier's Pirates!  
© 2004 Firaxis Games, Inc. All Rights Reserved. Pirates! is a U.S. registered trademark. Firaxis Games is a trademark of Firaxis Games, Inc.



© 2004 Microsoft Corporation. All rights Reserved. Published by Ubisoft Entertainment under exclusive licence. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.







# OLYMPUS

Your Vision, Our Future



**μ-mini DIGITAL** w 6 ekscytujących kolorach.  
4 miliony pikseli, dwukrotny zoom optyczny i wielki LCD  
w nieprzemakalnej, metalowej obudowie.

[www.olympus.pl](http://www.olympus.pl)





## Tematy numeru - s. 036

Oba niewątpliwie zainteresują głównie fanów gier cRPG (choć za zaliczenie DS do cRPG można ponoć oberwać). :) Tym niemniej wydaje się nam, że są to tytuły na tyle głośne, iż nawet ci, co za danym gatunkiem nie przepadają, powinni coś na ich temat wiedzieć...

# SPIIS TREŚCI

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| Zawartość Cover CD ..... | 008 |
| Kalejdoskop.....         | 014 |

## ZAPOWIEDZI

|                     |     |
|---------------------|-----|
| Psychonauts.....    | 020 |
| Vampyre Story ..... | 022 |
| Moscow Rush.....    | 024 |
| Psi Ops .....       | 026 |
| Darwinia .....      | 028 |
| Gothic III .....    | 032 |

## TEMATY NUMERU

|                        |     |
|------------------------|-----|
| Dungeon Siege II ..... | 036 |
| World of Warcraft..... | 042 |

## RECENZJE

|                                            |     |
|--------------------------------------------|-----|
| FlatOut .....                              | 054 |
| Fifth Disciple.....                        | 057 |
| Prince of Persia: Warrior Within .....     | 058 |
| Premier Manager 2004/05 .....              | 063 |
| Nexus: The Jupiter Incident .....          | 064 |
| Armies of Exigo.....                       | 068 |
| Zoo Tycoon 2 .....                         | 071 |
| Kult: Heretic Kingdoms .....               | 072 |
| Top Spin.....                              | 074 |
| RollerCoaster Tycoon 3 .....               | 076 |
| Vampire: The Masquerade - Bloodlines ..... | 078 |
| Space Hack .....                           | 083 |
| D-Day.....                                 | 084 |
| Men of Valor.....                          | 086 |
| Fair Strike .....                          | 088 |
| Evil Genius.....                           | 090 |
| Atheny 2004 .....                          | 094 |
| Pro Evolution Soccer 4.....                | 096 |
| Incredibles .....                          | 100 |
| Worms: Obłężenie PL .....                  | 102 |
| Full Spectrum Warrior PL .....             | 102 |

## O GRACH INACZĘJ

|                      |     |
|----------------------|-----|
| HL2 vs. Piraci ..... | 115 |
| Premiery 2005 .....  | 110 |

## NIE TYLKO GRAMY

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| Mikronacje.....          | 124 |
| Nie daj się nabrać ..... | 122 |

## HARDWARE

|                                                             |     |
|-------------------------------------------------------------|-----|
| HP Photosmart 8450.....                                     | 134 |
| Konkurs Sprzęt Roku 2004 .....                              | 126 |
| LG GSA-4160B.....                                           | 138 |
| Manta Emperor .....                                         | 138 |
| MGE Pulsar Ellipse 800 .....                                | 137 |
| Mpio FL300 .....                                            | 135 |
| Newsy .....                                                 | 132 |
| Pentagram Freezone QVC-120 Cu+ vs Zalman CNPS7000B-Cu ..... | 136 |
| Z-Cyber Air-Wave FM Transmitter ..                          | 139 |

## INNE

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| Action Redaction .....        | 142 |
| FPP Zone .....                | 116 |
| Freeware .....                | 106 |
| Gamewalker .....              | 046 |
| Gry na komórkę.....           | 108 |
| Kaszanka Zone: Mortyr 2 ..... | 104 |
| Krótką piłka.....             | 109 |
| Na Luzie .....                | 118 |
| Prenumerata.....              | 140 |
| Tipsy .....                   | 146 |

## INDEKS GIER

|                                            |     |
|--------------------------------------------|-----|
| Armies of Exigo.....                       | 068 |
| Atheny 2004 .....                          | 094 |
| Darwinia.....                              | 028 |
| D-Day.....                                 | 084 |
| Dungeon Siege II .....                     | 036 |
| Evil Genius.....                           | 090 |
| Fair Strike .....                          | 088 |
| Fifth Disciple.....                        | 057 |
| FlatOut.....                               | 054 |
| Full Spectrum Warrior PL .....             | 102 |
| Gothic III .....                           | 032 |
| Incredibles .....                          | 100 |
| Kult: Heretic Kingdoms .....               | 072 |
| Men of Valor.....                          | 086 |
| Mortyr 2 .....                             | 104 |
| Moscow Rush.....                           | 024 |
| Nexus: The Jupiter Incident .....          | 064 |
| Premier Manager 2004/5 .....               | 063 |
| Prince of Persia: Warrior Within.....      | 058 |
| Pro Evolution Soccer 4.....                | 096 |
| Psi Ops .....                              | 026 |
| Psychonauts.....                           | 020 |
| RollerCoaster Tycoon 3 .....               | 076 |
| Space Hack .....                           | 083 |
| Top Spin.....                              | 074 |
| Vampire: The Masquerade - Bloodlines ..... | 078 |
| Vampyre Story .....                        | 022 |
| World of Warcraft.....                     | 042 |
| Worms: Obłężenie PL .....                  | 102 |
| Zoo Tycoon 2 .....                         | 071 |

# HITY NUMERU

## Prince of Persia: Warrior Within - s. 058

Jeden z nader niewielu przykładów na to, że można skutecznie reanimować stare hity, a do tego tchnąć w nie nowego ducha. Druga część idzie jeszcze dalej - z pierwotnej beztroskiej gry robi mroczną rzeźnię z akrobacjami bojowymi na poziomie Matriksa i z heavy metalem w tle. Ostre, posępne, wciągające... choć troszkę żal poprzedniego klimatu.

## Vampire: The Masquerade - Bloodlines - s. 078

Pierwsza gra na engine'ie HL2, a do tego dla wielu kultowa. Bycie wampirem nie jest proste, a tworzenie gier o wampirach niesie z sobą dużą dawkę ryzyka. Czemu? Przeczytajcie...

## Evil Genius - s. 090

Rzadko kiedy trafiają do nas gry oparte na niekonwencjonalnych założeniach, niebędące n-tym powieleniem istniejącego schematu. EG jest jedną z nich, więc polecamy ją - mimo że zdecydowanie nie jest doskonała. Czasem po prostu liczy się tylko pomysł...

## Pro Evolution Soccer 4 - s. 096

PES 3 okrzyknięto pogromcą serii FIFA. Najwyraźniej twórcy FIFA wzięli to sobie do serca przy tworzeniu FIFA 2005. Czy Konami zdoła ponownie znokautować rywala? Tego dowiecie się już za chwilę...



# WYBIERZ GRĘ MIESIĄCA

## I WYGRAJ JEDEN Z 10 GAMEPADÓW BEZPRZEWODOWYCH

Ale by zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedź na pytanie konkursowe:

Ile gier zrecenzowanych jest w wydaniu 1/2005 CD-Action?

A. 21

B. 12

C. 37

Zgłoszenie wpisz w formie sms-a, według podanego schematu:  
**CA.GW.X.##** gdzie  
X - oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C),  
## - oznacza numer gry, który znajdziesz w ramce przy opisie i wyślij pod numer **7164**! SMS-y wysyłajcie do 20.01.2005



### Lista gier z nr 01/2005

- 01 Armies of Exigo
- 02 Athens 2004
- 03 D-Day
- 04 Evil Genius
- 05 Fair Strike
- 06 Fifth Disciples
- 07 FlatOut
- 08 Full Spectrum Warrior PL
- 09 Incredibles
- 10 Kult: Heretic Kingdoms

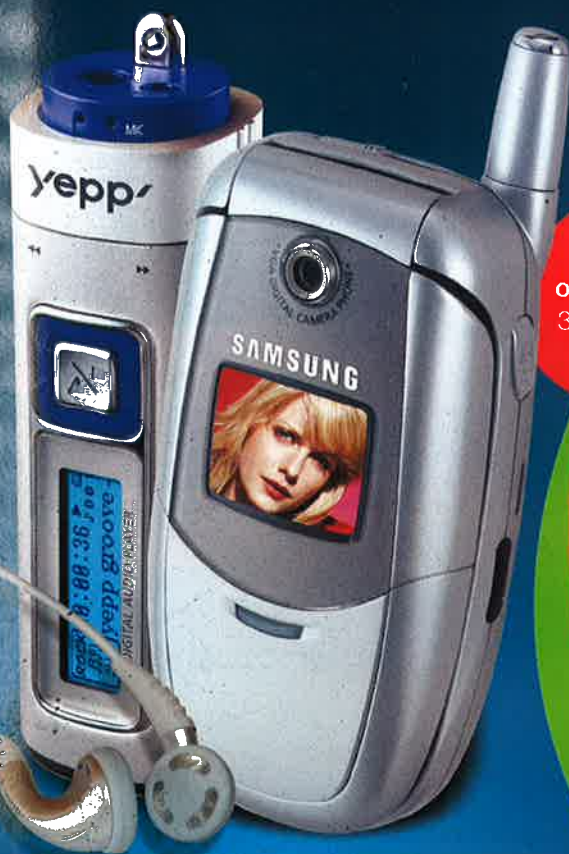
- 11 Men of Valor
- 12 Nexus: The Jupiter incident
- 13 Premier Manager 2004/05
- 14 Prince of Persia: Warrior Within
- 15 Pro Evolution Soccer 4
- 16 RollerCoaster Tycoon 3
- 17 Space Hack
- 18 Top Spin
- 19 Vampire: The Masquerade - Bloodlines
- 20 Worms: Obłężenie PL
- 21 Zoo Tycoon 2

## WYNIKI PLEBISCYTU "GRA MIESIĄCA" Z WYDANIA 12/2004

1. W40K: Dawn of War
2. Call of Duty: UO
3. Rome: Total War

Nagrody - Joysticki Cyborg Evo zostaną wysłane do:  
Anna Murawko, Suwałki; Tomasz Dąbrowski,  
Jedlnia-Letnisko; Jerzy Kucner, Świdnica; Krzysztof  
Grzesiak, Zgierz; Jakub Ziętkiewicz, Wrocław;

SAMSUNG



od **299 zł**  
364,78 zł z VAT  
za zestaw

### Nowy telefon SGH-E300 Odtwarzacz MP3 w prezencie!

2 kolorowe wyświetlacze zewnętrzny i wewnętrzny TFT  
65536 żywych kolorów, MMS/aplikacje JAVA/WAP 2.0  
40 tonów dzwonki polifoniczne  
Identyfikacja dzwoniącego za pomocą zdjęcia  
Wbudowany aparat fotograficzny VGA (z funkcją kamery)

Zarejestruj się w **Samsung Fun Club**  
Wyślij SMS o treści **KSFC** na numer 7036\*  
i wejdź [www.pl.samsungmobile.com](http://www.pl.samsungmobile.com)  
lub WAP: [wap.pl.samsungmobile.com](http://wap.pl.samsungmobile.com)  
\* koszt wysłania SMS'a to 50 groszy bez VAT (61 groszy z VAT)

Świąteczna Promocja!  
MMS 25 groszy netto (31 groszy brutto)

SAMSUNG  
**FUN Club**  
<http://pl.samsungmobile.com>

**Plus**  
GSM



## REDAKCJA INFORMUJE, ŻE:

• DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: MKS\_Vir z bazą danych z dn. 29.11.2004.

• Wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

• DODATKOWE INFORMACJE O WYBRANYM DEMIE (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle śliska minimum, która pozwala na grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

## UWAGA!

Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 700 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

PRZYPOMINAMY, ŻE  OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI

Musyka w wybieralce: Shielder!

## MASZ PROBLEMY Z MENU CD/DVD?

Jeśli masz problemy z naszą wybieralką (jakieś komunikaty o błędach?) - kliknij Enter, powinno pomóc. A jak nie? Na CD/DVD znajdziesz też coś, co nazywa się Wybieralka Awaryjna. Nie wygląda pięknie, ale pozwala uruchomić programy zawarte na płytach. A my już pracujemy nad nową, lepszą jej wersją...

## W SKRÓCIE

### BONUSY

Action Mag  
Action Sport  
Adventure Zone  
Bonus 1-2  
Bonus 3  
Emu Kounik  
Esensja  
Forum Actionum Offline  
FAQ  
FPP MegaZin  
MP3 Zone  
Oldsql Zone  
Speed Zone  
Strefa WWW  
Tawerna RPG  
TPP Planet  
TR 3 instrukcja

### DEMA

Bloodayne 2   
FlatOut    
Hidden & Dangerous 2:  
Sabre Squadron    
Men of Valor   
Pro Evolution Soccer 4    
RollerCoaster Tycoon 3   
Santa Claus In Trouble... Again!    
Scrapland    
Top Spin  

### TRAILERY

Blitzkrieg 2 [także na CD]  
Dungeon Lords  
Moment of Silence [także na CD]  
Pranksters

### PATCHE



Conflict Vietnam 1.1  
H&D2: Sabre Squadron 1.12  
Larry: Magna (nudity patch)  
MOH: Pacific Assault  
Obscure 1.1  
Rome Total War 1.1  
Star Wars Battlefront 1.01 i 1.1  
Tribes Vengeance 1.01  
UT 2004 3339  
W40K: Dawn of War 1.10

### UŻYTKI



Acrobat Reader  
Drivery ATI/Nvidia  
DivX  
DirectX 9.0  
FingerPrint  
Lame Encoder  
Quick Time  
Throttle 6  
TweakIE 3.0  
VCD Easy 1.1.2  
Vilage Mark  
WMP

## PEŁNA WERSJA

## SPACE HACK PL

■ GATUNEK: shoot'em all 3D  
■ WYMAGANIA: P3 1 GHz, 256 MB RAM, karta grafiki 32 MB, Win 98/00/ME/XP  
■ RECENZJA W CDA: 01/05  
■ OCENA: 7

Nie dość, że to chyba światowa prapremiera, że pełna polska wersja (łącznie z głosami aktorów) specjalnie dla czytelników CDA, to do tego całkiem niezła strzelanina, podłana LECIUTKIM sosem cRPG. Fani gier typu: Zax czy... Diablo (a także Crimsonland) poczują się swojsko. A w ogóle to chodzi o to, żeby wykończyć jak najwięcej wrednych i agresywnych Obcych. :)

Nie będę się za wiele rozpisywał - w końcu w tym numerze jest recenzja tej gry, więc tam odsyłam zainteresowanych. Nie twierdzimy, że jest WIELKA (patrz: ocena), :) ale na pewno jest sympatyczna, grywalna... no i za friko. Warto dać jej szansę, tym bardziej że robili ją Polacy.



## TOMB RAIDER 3

## PEŁNA WERSJA

■ Gatunek: TPP  
■ Wymagania: P200, 32 MB RAM, Windows :)  
■ Recenzja w CDA: 01/99  
■ Ocena: 8

No co - po prostu Lara Croft jaka jest, każdy wie. Fanów nie muszę namawiać, antyfanów i tak nie przekonam. Ale wydaje mi się, że tych pierwszych jest ciągle dużo więcej, mimo że gwiazda pani archeolog wyraźnie przybłąkała. Tym niemniej - poniekąd klasyka, do której warto wrócić.

Fragmety recenzji Czarnego Iwana

Tym razem Lara ma do przebrnięcia pięć odmiennych krain i 15 poziomów gry. Klikając w menu na fotkę z Larą tradycyjnie już dostaniemy się do rezydencji ojca Lary, sir Henshingly'ego Crofta. Dla początkujących jest to obowiązkowa wizyta, bowiem właśnie tu można nauczyć się, jak kierować naszą bohaterką.

Już w pierwszej lokacji (Jungle) słabsi nerwowo osobnicy wymiekną i spłyną z fotela niczym rozlany budyń. Widoczki porażają realizmem, a Lara jest jeszcze bardziej krągła niż do tej pory. [Fajnie się czyta takie teksty po latach :) - Śmg] (...) Za

sprawą dynamicznego wielobarwnego oświetlenia wzbogaconego o odbicia i odbłyśki świetlne, półprzezroczyste powierzchnie i cienie ten świat nabiera życia. Dodano również takie zjawiska meteorologiczne jak deszcz, opady śniegu i mgliste opary. Lara postanowiła coś ze sobą zrobić i po kilku udanych operacjach plastycznych wygląda znacznie atrakcyjniej. Dosztukowano jej np. uszy, o których wcześniej jakoś matka natura nie pomyślała. Jej skóra również jest nieco gładsza, widać - dokładnie depiluje. Poza tym zwiększono jej sprawność ruchową. Może łązić na kolanach i huśtać się na lianach jak Tarzan. Na krótkich dystansach rozwinięta niezłą prędkość, będzie strzelać podczas pływania i otworzy drzwi kopniakiem. (...) Zdarza się również, że możemy się trochę rozerwać jeżdżąc skuterem czterokołowym, pływając kajakiem, zwiedzając kopalnię wagonikiem, a podwodny świat - małą łodzią.

Pozytywne wibracje po spotkaniu z Larą będzie czuł każdy zdrowy facet (...).







## OPERACJA PUSTYNNY GROM /OPERATION AIR ASSAULT

» GATUNEK: arcade/symulator

» WYMAGANIA: P2 400, 64 MB RAM, karta grafiki 16 MB, Win 9x/00/ME/XP

Zwalczamy terrorystów z pokładu silnie uzbrojonego helikoptera, w pełnym 3D. Gra może być strzelaniną (dość złożoną) albo prostym symulatorem - zależy od wyboru gracza. Tak czy inaczej cała po polsku, w sklepach po prawie 60 zł.

Dziwna sprawa - gra ta stworzona w 2003 jakoś uniknęła recenzji w CDA. A przynajmniej ja jej na naszych łamach nie znalazłem. Wypadałoby zatem krótko omówić „co je grane”. Jest to ambitna zręcznościówka z elementami symulacji lotu (tzn. można grać jak w strzelankę, można włączyć bardziej realistyczny tryb lotu). Fabuła - tradycyjnie walka z terroryzmem z pokładu śmigłowca bojowego. Do zaliczenia 30 misji, trzy stopnie trudności, niezła grafika, cztery rodzaje uzbrojenia, w tym działko 30 mm. Nie będę ściemniał, że gra jest wielka, wspaniała i wybitna. Ot, sympatyczna strzelanina, taka sama jak wiele innych - tyle, że cała po polsku, a w sklepie musieliście dać za nią ok. 60 zł. Do tego nie zajmuje za wiele miejsca na HDD...

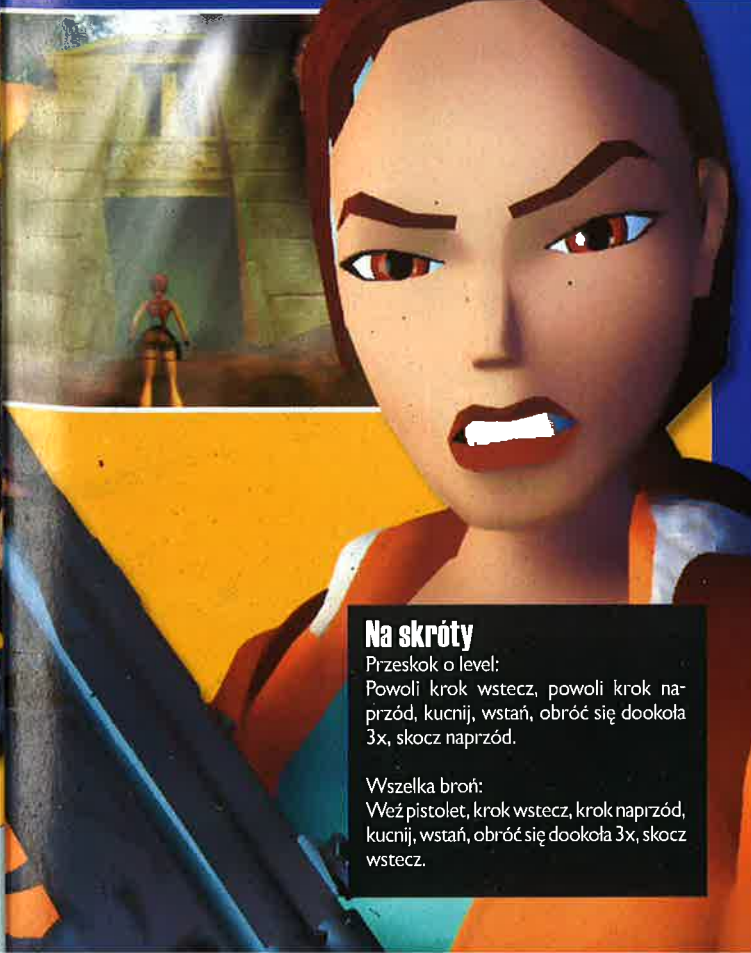
### Na skróty:

Wpisz podczas gry:

JKGODM - godmode

JKAMMO - nieskończona amunicja

JKMSUC - zaliczasz misję



### Na skróty

Przeskok o level:

Powoli krok wstecz, powoli krok naprzód, kucnij, wstań, obróć się dookoła 3x, skocz naprzód.

Wszelka broń:

Weź pistolet, krok wstecz, krok naprzód, kucnij, wstań, obróć się dookoła 3x, skocz wstecz.

# iiyapoński czas prezentów



### ProLite E435S-S

17", panel TN Wide Angle  
rozdż. 1280 x 1024 / 75 Hz  
czas reakcji 10 msec.  
jasność 350 cd/m<sup>2</sup>  
kontrast 350:1  
głośniki 2 x 2,5 W



### ProLite E380S-S

15", panel TN Wide Angle  
rozdż. 1024 x 768 / 75 Hz  
czas reakcji 14 msec.  
jasność 380 cd/m<sup>2</sup>  
kontrast 450:1  
głośniki 2 x 1,5 W

### Produkt Roku 2004

1. miejsce w kat. 15" LCD wg redakcji  
i czytelników PC World Komputer

# iiyama



www.iiyama.pl

Bezpłatna infolinia:

0 800 IIYAMA (44 92 62)







PEŁNA WERSJA

## THE PARTNERS PL

» GATUNEK: sim  
» WYMAGANIA: P1 300 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB  
» RECENZJA W CDA: 08/02  
» OCENA: 7

Czyli coś pomiędzy serialem „Ally McBeal” i... The Sims. Zarządzamy firmą prawniczą w konwencji Simsów. Dość zabawne, lekko pikantne, a do tego w całości po polsku, więc czemu nie?

Fragmety recenzji Huta Sędzimir

Przyznać trzeba, że programiści z Monte Cristo pomysł na grę mieli naprawdę niezły. Otóż, postanowili połączyć sposób rozgrywki i mechanizm działania The Sims z klimatem oraz atmosferą żywem wziętą z prawniczych seriali o Ally McBeal na czele. (...)

Po rozpoczęciu gry określasz, czy nowo powstałą firmę adwokacką chcesz prowadzić w dowolny sposób, czy też w zgodzie z jednym z trzech ogólnie ustalonych scenariuszy, z własnymi zadaniami i odmiennie określonymi celami. (...)

Kiedy już wybierzesz scenariusz i zapoznasz się z zadaniami, jakie przed tobą postawiono, przeniesiesz się do

głównej części gry, w której akcja dzieje się w pełni trójwymiarowym środowisku. Wszyscy ci, którzy grali wcześniej w Sims, od razu poczują się jak w domu, nawet układ ikonki bardzo przypomina tę kultową grę firmy Maxis. Podobnie jak tam, tak i ta gra działa w dwóch trybach - budowania i akcji. (...) Podobnie jak w The Sims, sprzęty i urządzenia służą zaspokajaniu potrzeb, o których dowiadujemy się z ekranu danej postaci. (...) Każdego prawnika określono kilkoma cechami i kilku-nastoma potrzebami - twoim zadaniem jest takie kierowanie jego losem, by wszystkie potrzeby zostały zaspokojone, od tego bowiem zależy poziom wykonywanej przezeń pracy. (...)

Zaletą gry bez wątpienia jest spora dawka humoru. Opisy spraw przedstawiają sytuacje absurdalne i naprawdę budzące uśmiech na twarzy, podobnie jak niektóre czynności wykonywane w kancelarii. Nie zawsze mamy tu do czynienia z poleceniami, takimi jak lizanie butów, werbalny atak czy gruchanie na sofie. A dla adwokatów w The Partners to codzienność.

## WET

Starzy czytelnicy CDA pamiętają zapewne, że powiedziałem kiedyś (bodaj w 1998?), iż demo gry Wet damy nie wcześniej niż w styczniu 2005 (choć dla mnie wtedy znaczyło to tyle, co „jutro w grudniu po południu”, czyli nigdy). Problem w tym, że w tym czasie demo mi wciąło i za skarby świata nie mogłem go nigdzie (w Necie) znaleźć. Cóż, nie dotrzymam obietnicy... Z drugiej strony - to była bardzo „niegrzeczna” gra, więc może i lepiej... :)



» GATUNEK: TPP/akcja  
» WYMAGANIA: P3 1 GHz, Win 98/ME/00/XP 256 MB RAM, karta grafiki 64 MB

## Bloodrayne 2

Sssseksowna (pół)wampirzyca powraca... Niektórzy wprawdzie twierdzą, że w kiepskim stylu - ale to już ocenicie sami. Ja tam tak nie uważam... Demo zajmuje ok. 700 MB (!) i czy chcecie, czy nie - instaluje się na partycji C, więc radzę tam mieć sporo miejsca. Oferuje tutorial połączony z jedną misją. Mocnych wrażeń życzę. :) Wskazane poczytanie readme - sporo o sterowaniu i ew. problemach z demem.

### Klawiszologia

Esc - pauza  
O - cel misji  
W/S/A/D - poruszanie się  
Spacja - skok  
Shift - idź  
CTRL - namierz cel  
E - harpun  
LMB - atak ostrzami  
RMB - kopnięcie  
C - combos „circle”  
1 - Blood Rage  
2 - Aura Vision  
3 - Dilated Perception  
4 - powrót do normalnego widzenia

## Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron

Jeśli uważasz, że Call of Duty, Medal of Honor itd. to po prostu strzelanki, a lubisz klimaty II wojenne, spróbuj tego: gra symulująca działania komandosów w czasie II wojny, połączona z FPS. Faktem jest, że tu zdecydowanie nie wystarczy celnie strzelać... Demo oferuje jedną, ale IMO dość trudną misję: rozminowanie mostu i powstrzymanie niemieckiego ataku. 214 MB na HDD.



» GATUNEK: FPS/taktyczna  
» WYMAGANIA: P3 800, 256 MB RAM, karta grafiki 64 MB, Win 98/00/ME/XP

## FlatOut

Efektowne samochodowe rajdy, z cieszącym oko modelem zniszczeń pojazdów. Ok. 170 MB na HDD. Demo zawiera 3 trasy: Finchley Forest (Challenge), Fairgrass Grounds (Cup) and Grand Slam Stadium (High Jump).

UWAGA: po uruchomieniu instalera wydaje się, że... ten wisi. Ale spokojnie odczekajcie te 2-3 minuty i o wóczas ożyje i dogra wszystko do końca. Bez paniki!

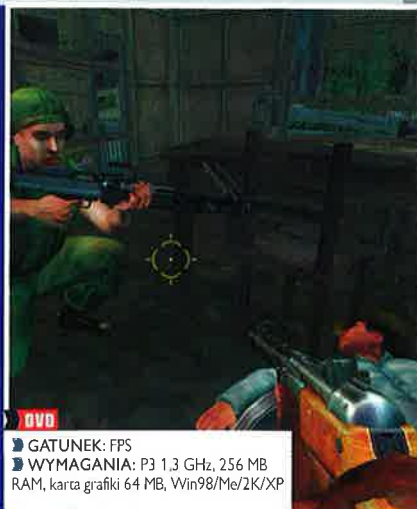


» GATUNEK: samochodówka  
» WYMAGANIA: P4 1.5 GHz, 256 MB RAM, karta grafiki 64 MB, Win 98/ME/00/XP DirectX 9.0c

## Men of Valor

Czyli znów witamy w Wietnamie... ale w dużo bardziej klimatycznym niż w np. ShellShocku. Czyżby w końcu udana „wietnamska” gra? I posłuchajcie muzyki... Demo zawiera jedną misję w trybie single.

UWAGA: na kartach z shaderem w wersji <2 [np. GF4] pojawią się przekłamanie graficzne (coś jakby jeden z trybów widzenia Predatora). Demko można mimo wszystko zaliczyć, choć miłe to nie jest. :/



» GATUNEK: FPS  
» WYMAGANIA: P3 1.3 GHz, 256 MB RAM, karta grafiki 64 MB, Win98/Me/2K/XP



# X52

Multifunkcyjny wyświetlacz.

Podświetlane przyciski oraz panel multifunkcyjny (MFD).

Efektowny i uderzający design.

Ergonomia, imponujący zasięg właściwości.



Super nowoczesny i zaawansowany technologicznie zestaw lotniczy.

Teraz z konstrukcją metalową dla zwiększenia stabilności i wytrzymałości, oraz wywołania wrażenia autentycznego zestawu lotniczego.

**Saitek**<sup>TM</sup>  
[www.saitek.pl](http://www.saitek.pl)





## Pro Evolution Soccer 4

Czyli symulacja piłki nożnej, zdaniem wielu, deklasująca grywalnością (i nie tylko) serię FIFA. Tu macie dostęp do towarzyskiego meczu - a dokładniej jego pierwszej połowy (w czasie rzeczywistym - 5 minut) pomiędzy 4 możliwymi drużynami, do wyboru też parę stadionów. Nie ma za to komentara. (W sieci jest też wersja z komentarzem, ale ze 3x większa od tego dema.) 80 MB na HDD.

Kursory - sterowanie  
D - długie podanie  
X - krótkie podanie  
W - podanie w poprzek (?)  
A - strzał  
Q - zmiana kursora  
E - wślizg  
Z - taktyka  
C - specjal controls  
F1 - help

## Top Spin

Jak twierdzi Qn'ik - obecnie najlepsza symulacja tenisa ziemnego na PC. Jeśli nie obawiacie się w niego grać (patrz: list w Drech Zone w AR) :, rzeczywiście zabawa jest przednia, choć bez joypada trudno to dostrzec... 327 MB na HDD.

**DVD**  
GATUNEK: sportowa  
WYMAGANIA: P3 1 GHz, 256 MB RAM, karta grafiki 32 MB, Win 98/ME/00/XP



## Reklamacje płyt CD - DVD

Zanim wysłesz płytę

1. Sprawdź ją w innym komputerze

Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać płytki, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.

2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa”. A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutów!)

3. Najlepiej zanim wysłesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować...

tel. (071) 341 20 83, wew. 203

Tomasz Matusik

e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz - pamiętaj, że:

a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy tel. - ale nie musisz.

b) Wyzywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina - nikt nikomu na złość nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany poważnie, tak samo traktuj innych...

**DVD**

► GATUNEK: sim  
► WYMAGANIA: P III 733, 128 MB RAM (256 MB dla XP), karta grafiki 32 MB, Win 98/Me/00/XP



## RollerCoaster Tycoon 3

Skomplikowany, ale sympatyczny w sumie symulator "wesołego miasteczka", a dokładniej to głównie budowania rollercoasterów, czyli kolejek górskich. Solidna dawka ekonomii w całkiem sympatycznej oprawie graficznej. Dla maniaków tycoonów, ale i Simsów? 270 MB na HDD, demo zawiera 3 tutoriale i jedną misję (ograniczenie do 45 minut grania).

**DVD CD**

► GATUNEK: arcade  
► WYMAGANIA: P2 450, 128 MB RAM, karta grafiki 32 MB, Win 98/ME/XP/00



## Santa Claus In Trouble... Again!

Sympatyczna świąteczna platformówka dla całej rodziny. Jeden level, 34 MB na HDD, fajny klimacik. Warto.

**DVD CD**

► GATUNEK: akcja/przygoda  
► WYMAGANIA: P3 800, 256 MB RAM, karta grafiki 64 MB, Win 98/00/ME/XP



## Scrapland

Brawurowy miks gry przygodowej i akcji, zaprawiony do tego dość absurdalnym humorem.

Powiedzmy, takie Beyond Good & Evil skrzyżowane z Armed & Dangerous? A do tego w całej grze nie spotkacie nikogo poza robotami. Fajny klimacik!







Sports Interactive, twórcy serii **Championship Manager**, przedstawiają:

**1994:  
CHAMPIONSHIP  
MANAGER 1**

**2004:  
FOOTBALL  
MANAGER  
2005**



**FOOTBALL  
MANAGER  
2005**

Sports Interactive, twórcy serii **Championship Manager**, przedstawiają następny krok w ewolucji komputerowych menadżerów - **Football Manager 2005**.

10 lat doświadczenia w tworzeniu silnika gry i największej bazy danych to argument nie do przebicia. Nikt nie może poszczycić się większą wiedzą w tworzeniu menadżerów piłkarskich.

Jeśli znasz się na piłce nożnej i kochasz ten sport, to **Football Manager 2005** jest dla Ciebie. Nie ryzykuj wydawania oszczędności na to, co niepewne.

Wybierz **Football Managera 2005** - grę tworzoną przez kibiców, dla kibiców. Postaw na profesjonalizm!



PROFESJONALNA POLSKA WERSJA  
JEDYNA DOSTĘPNA W POLSCE  
**CDPROJEKT**

**gazeta.pl**

**Już w  
sprzedaży!**

**SEGA**





■ ACT OF WAR: DIRECT ACTION  
■ BONEZ ADVENTURES: TOMB OF FULAOS  
■ CIVILIZATION IV  
■ CLUB FOOTBALL 2006

■ FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE  
■ HOUSE OF THE DEAD III  
■ RIG'N'ROLL  
■ WORLD OF WARCRAFT

STYCZEŃ 2005



## Forgotten Realms: Demon Stone

Tytuł Forgotten Realms: Demon Stone nie powinien być wam obcy. Wspominaliśmy tę action-adventure autorstwa Stormfront Studios osadzoną w najpopularniejszym świecie fantasy najpopularniejszego papierowego role-playing już niejednokrotnie. W ostatnim jednak czasie dochodziły nas pogłoski, jakoby miała zostać wydana wyłącznie na konsole. Na szczęście okazały się one niczym więcej jak plotką i Forgotten Realms: Demon Stone na pewno zaistnieje także na naszej ulubionej platformie sprzętowej. Premiera Demon Stone'a już w lutym.

[www.stormfrontstudios.com](http://www.stormfrontstudios.com)

## Act of War: Direct Action - screenshoty

O Act of War: Direct Action zdążyliśmy już powiadomić w jednym z wcześniejszych numerów CD-Action. Powracamy jednak do tej obiecującej współczesnej strategii czasu rzeczywistego, dzieła Eugen Systems, gdyż pierwsze screenshoty z gry przerosły nasze najśmielsze oczekiwania.

Premiera Act of War: Direct Action - w marcu 2005.



[www.start.com/actofwar/](http://www.start.com/actofwar/)

## Club Football 2006 - R.I.P.

Złe wieści dla tych wszystkich, którzy czerpali rękę na myśl o wszystkich pięknych chwilach, jakie przyniesie kolejna edycja serii Club Football - potencjalnej konkurencji dla FIFA Football czy Pro Evolution Soccer. Złe dlatego, że twórcy gry - Codemasters - po niezbyt udanej części ostatniej zdecydowali się zakończyć życie serii.

[www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)



## Bonez Adventures: Tomb of Fulaos

Czescy twórcy Black Mirror - Future Games ujawnili pierwsze szczegóły dotyczące ich kolejnego projektu. Ten, zatytułowany Bonez Adventures: Tomb of Fulaos, jawi się ambitną hybrydą role-playing i adventure (w gruncie rzeczy tym dwóm gatunkom i tak coraz bliżej siebie...), z wojowniczym archeologiem w roli głównej (Dr Jones, I presume?), który podczas badań starożytnego egipskiego grobowca odkrywa sarkofag o 2 tys. lat starszy niż wszystkie pozostałe przedmioty. Co więcej, wkrótce potem znajduje ukryte przejście prowadzące pod ziemię. Niestety, fortuna kołem się toczy i Dr Bonez ma udzielać wywiadów gdzieś na powierzchni, zmuszony będzie zejść pod ziemię, a jedynym, co będzie w stanie dopomóc mu w powrocie na powierzchnię, będzie znaleziona kamienna pieczęć i złoty amulet w kształcie piramidy...

Bonez Adventures: Tomb of Fulaos oparty jest na autorskim systemie role-playing (7 cech głównych, 8 pochodnych) i składa się z 15 poziomów zaludnionych nie tylko przez krwiożerczych przeciwników, ale także - uważa - ponad 20 postaci niezależnych. Inne atuty to niemal zatrważająca ilość wyzwań logicznych i zręcznościowych, rozbudowany system współlosowo generowanego lupu (w tym broni) i... czary! Bonez Adventures w Tomb of Fulaos rozpoczyna się w pierwszych miesiącach 2005.

[www.futuregames.co.uk/EN/MainMenu.html](http://www.futuregames.co.uk/EN/MainMenu.html)

## Civilization IV - pierwsze szczegóły!

Powstanie kolejnej Civilization było w istocie jedynie kwestią czasu. Dopiero pod koniec roku 2004 fani serii poznali pierwsze szczegóły dotyczące czwartej inkarnacji serii! - wiecie - nawet oni poczulili się zaskoczeni, gdyż zakres zmian wyraźnie wykracza poza seryjny standard!

Civilization IV tworzona jest przez Firaxis Games pod okiem twórcy gry i studia Sida Meiera, w oparciu o całkowicie nowy engine 3D, umożliwiający m.in. płynne zbliżenie z widoku globu na pojedyncze miasto! Zmiany w oprawie graficznej jednak to tylko początek - zupełnie nowe jest także to wszystko, co „pod maską”. Koniec np. z absurdami w postaci falangi niszczącej czołgi. Znacznie większy nacisk położony został na jednostki, które zdobywać mają doświadczenie i umiejętności specjalne. Inna jest także koncepcja rozwoju technologicz-



## House of the Dead III PC!

Sega potwierdziła plany stworzenia pece-towej wersji kolejnej części słynnego „ce-lowniczka” - House of the Dead. House of the Dead III na PC pojawi się już w lutym 2005.

[www.sega.com](http://www.sega.com)

## Rig'n'Roll - screenshot

Rosyjskie K-D Labs opublikowało nowe screenshoty z Rig'n'Roll - następcy „ciężarowej” serii Hard Truck. I choć podoba się nam to, jak prezentuje się świat gry, z oceną, czy Rig'n'Roll okaże się tytułem lepszym niż ostatnia inkarnacja czeskiej serii 18 Wheels of Steel - Pedal to the Metal, wstrzymamy się do jej premiery, która odbyć się ma już w pierwszych miesiącach 2005.

[www.rignroll.com](http://www.rignroll.com)



## World of Warcraft - absolutny hit!

Wreszcie, wreszcie online'owe role-playing, które uznać można za grę przystępną wszystkim! Mowa naturalnie o World of Warcraft - kolejnym magnum opus z Blizzard Entertainment, które w pierwszym dniu swej sprzedaży ustanowiło nowy rekord, jeśli chodzi o tytuł stworzony wyłącznie na PC! Jak informuje Blizzard, w 24 godziny World of Warcraft otworzył się dla 240 tys. graczy! Sukces zaskoczył nawet jego twórców, których serwery (ok. 40) nie wytrzymały obciążenia i wymusiły na Blizzardzie utworzenie... kolejnych 40 „światów Warcrafta”.

Więcej o World of Warcraft w temacie numeru na str. 42. Przypominamy zarażem, że europejska premiera World of Warcraft odbyć się ma w marcu 2005 i zapewniamy - warto czekać!

[www.worldofwarcraft.com](http://www.worldofwarcraft.com)





# Rollercoaster TYCOON 3

- Nowe środowisko 3D ze wszystkimi detalami otoczenia!
- Możliwość zmiany widoku (można zobaczyć park z lotu ptaka, jak i z ziemi)
- Inteligentni odwiedzający z własnymi potrzebami i emocjami
- Możliwość projektowania tras kolejek
- Zmieniające się pory dnia, które wpływają na ilość zwiedzających
- Profesjonalna polska wersja językowa

NAJBARDZIEJ ZWARIOWANY PARK ROZRYWKI POWRACA!



W sprzedaży już w grudniu!

© 2004 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. © 2004 Chris Sawyer. Programming © 2004 Frontier Developments Ltd. All rights reserved. Manufactured and marketed by Atari Europe SAS. Developed by Frontier Developments Ltd. Windows is either a registered trademark or trademark of Microsoft Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners.



FRONTIER

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA  
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE  
CDPROJEKT

ATARI



■ BATTLE MAGES: SIGN OF DARKNESS  
■ HARD TO BE A GOD  
■ RAINBOW SIX 4

■ THE SUFFERING 2  
■ TORTUGA: PIRATE'S REVENGE

STYCZEŃ 2005

## Phantom - R.I.P.?

I znów powracamy do sprawy Phantom - konsolo-peceta, którego ujawnienie wzbudziło początkowo zainteresowanie nie mniejsze niż nowe produkty Sony, Microsoftu i Nintendo. Okazuje się jednak, że to był jedyny faktyczny sukces jej „twórców” - Infinium Labs. Niedługo po tym stało się jasne, że Phantom istnieje na dobrą sprawę jedynie w wyobraźni szefów Infinium Labs. Na jaw wyszły też poważne problemy finansowe spółki - jej konto świeci pustkami, a szacunkowe obliczenia mówią o co najmniej 20 milionach dolarów niezbędnych, by uruchomić sieciową infrastrukturę systemu Phantom i rozkręcić cały biznes. Kto wie zaś, czy ostatnim gwoździem do trumny nie będzie pozew do sądu, jaki złożył bank inwestycyjny SBI-USA o zdefraudowanie funduszy i złamanie warunków wzajemnych porozumień. O dalszych losach Phantomu zdecyduje sąd. Wszystko wskazuje jednak na to, że Phantom pozostanie zjawą i uludą.

[www.phantom.net](http://www.phantom.net)

## Nowy szef Atari

Informowaliśmy już o słabej kondycji Infogrames-Atari, która wymusiła m.in. sprzedaż praw do marki Civilization. Zły stan przedsiębiorstwa najwyraźniej zauważył także wieloletni jego szef - Bruno Bonell - który w pierwszych dniach grudnia rzekł się tej funkcji. Nowym bossem został James Caparrio (wcześniej w The Island Def Jam Music Group). Niestety dla niego Bonell będzie mu nieustannie dyszeć w kark jako dyrektor kreatywny i prezes Infogrames z zadaniem „nadzoru kierunku prac Atari i planowania kolejnych faz rozwoju technologicznego w grach”.

[www.atari.com](http://www.atari.com)

## Battle Mages: Sign of Darkness- screenshoty

Duet Targem Games-Buka ujawnił pierwsze szczegóły dotyczące Battle Mages: Sign of Darkness - samodzielnego oficjalnego dodatku do popularnej hybrydy role-playing i strategii czasu rzeczywistego. Jego atuty to m.in. cztery kampanie opisujące wydarzenia rozgrywające się w około tysiąc lat po historii opowiedzianej w części pierwszej gry, nowe szkoły magii (Dark Magic), nowe rasy: krasnoludowie, nieumarli, nowe artefakty i przedmioty, wreszcie nowe opcje taktyczne wynikające z dynamicznego cyklu dobowego i zmiennej pogody. Sign of Darkness objawi się wiosną 2005.



[www.buka.com/cgi-bin/show.pl?id=2](http://www.buka.com/cgi-bin/show.pl?id=2)

### SHORTY

niego, dzięki czemu możliwe będzie osiągnięcie stopni rozwoju różnymi drogami.

Niestety, wskutek niedawnych przetarasowań personalnych (Civilization przestała być własnością Atari) nie mamy pojęcia ani kiedy, ani kto wyda Civilization IV. Powróćmy jednak do niej najszybciej jak się da.

[www.frauds.com](http://www.frauds.com)

### Konsole w 2004 - słabo

Więści ze świata konsol nie pojawiają się zazwyczaj na łamach Kalejdoskopu, w tym jednak przypadku sama ranga newsa uzasadnia wyjątek. Wygląda bowiem na to, że rok 2004 będzie dla konsol - sprzętu - wyjątkowo słaby. Szacunkowa sprzedaż trzech najpopularniejszych - Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox, Nintendo GameCube - wyniesie w roku 2004 19,3 miliona sztuk, podczas gdy rok wcześniej wynosiła aż 35 milionów! Naturalnie w przypadku konsol znacznie większe znaczenie ma sprzedaż software'u, ta zaś jest większa niż rok wcześniej. Świadczy o tym nasycony rynek konsolami (kto miał kupić - już to zrobił) i zdaje się przygotowywać świat na nadejście ich kolejnej generacji.

[www.infipk.com](http://www.infipk.com)

### Paradox w ofercie CD Projektu

Jak informuje CD Projekt, już w pierwszych miesiącach 2005 odbędzie się premiera trzech kolejnych gier szwedzkiego Paradox Entertainment - twórców serii Europa Universalis. Strategie te - Crown of the North, Two Thrones, Victoria: An Empire under the Sun - wydane zostaną w polskiej wersji językowej.

[www.cdprojekt.pl/info](http://www.cdprojekt.pl/info)

### The Suffering 2

W ostatnim numerze The Official Xbox Magazine duet developerski Surreal Software-Midway przyznał się do The Suffering 2 - sequela sprezentowanego wam przez nas w numerze 13/04 (miesiąc temu!) więziennego survival horroru. Niestety, o ciągu dalszym wiemy jak dotąd tylko tyle, że bohater gry - Torque, tym razem przeniesie wojnę na ulice Baltimore i że gra, prócz trzech różnych zakończeń, posiadać będzie... trzy różne początki!

Znów cierpieć w The Suffering 2 zaczniemy na PlayStation 2 i Xbox jesienią 2005. Jak dotąd Midway nie potwierdza wersji PC The Suffering 2.

[www.surreal.com](http://www.surreal.com)

## Rainbow Six 4



Cieszyć się i radujcie, fani taktycznych first-person shooterów, albowiem nie zapomnieli o was Ten, Który Stworzył Ten Gatunek - Red Storm Entertainment. Już wkrótce - wiosną 2005 - dane nam będzie na własne oczy ujrzeć część czwartą (nie licząc dodatków) antyterrorystycznej serii Rainbow Six!

Tom Clancy's Rainbow Six 4 - jak dotąd pozbawione obowiązkowego podtytułu - reguły gry się zmieniają. Rainbow Six - elitarna tajna supergrupa antyterrorystyczna pod egidą ONZ, bezwzględna w zwalczaniu zagrożeń dla światowego ładu i pokoju, sama staje się celem działań organizacji przestępczej. Innymi słowy: tym razem to sprawa osobista!

Bez obaw jednak. Twórcy gry - Red Storm Entertainment i Ubisoft Montreal, nie zamierzają zmieniać formuły stanowiącej podstawę sukcesu serii Rainbow Six. Wciąż nacisk położony jest na rozbudowaną kampanię single

player; a fabuła gry zaiste godna ma być kolejnego bestsellera Toma Clancy'ego. Atutem gry jest także niewiarygodnie realna grafika i fizyka obiektów - w tym ciał.

W Rainbow Six 4 wcielisz się w dwóch „ops” Teamu Rainbow - ulubieńca wszystkich Dinga Chaveza oraz „nowego” - snajpera Dietera Webera. Prócz nich w skład grupy (łącznie 4 osoby) wejdzie 10 agentów z różnych krajów. Team ten - wyposażony w nową broń, m.in. MTAR-21 micro assault rifle i nowe wyposażenie jak tarany oraz kierowany przez gracza tak skrótami klawiszowymi, jak i głosem (!), stawi czoło ponoć nadzwyczaj ludzkiej AI. Tym zaś, którym i ona nie sprawi problemu, twórcy proponować mają tryby multiplayer.

Tom Clancy's Rainbow Six 4 poznamy wiosną 2005.

[www.ubi.com](http://www.ubi.com)

## Tortuga: Pirate's Revenge

Twórcy serii Port Royale - niemiecki Ascaron - zamierzają rozbudować także swą drugą „piracką” grę - Tortugę: Pirates of the New World. Jej Sequel - Tortuga: Pirate's Revenge - nie będzie odbiegać od założeń poprzedniczki - a więc wciąż pozostawać będzie Port Royale pozbawioną warstwy handlowej - ma jednak poprawić to, w czym zawiedli Pirates of the New World. Bohaterem Pirate's Revenge jest niedawny niewolnik, który, uwolniony z więzów, rusza po tytułową Zemstę Pirata.

Wodowanie Tortugi: Pirate's Revenge odbędzie się w marcu 2005.

[www.ascaron.com](http://www.ascaron.com)

## Hard to be a God

Rosyjska Akella nie ustaje w staraniach zalania światowych rynków twórczością rosyjskojęzycznych twórców. Kolejnym produktem jest Hard to be a God, role-playing, którego tytuł powinien być znajomy czytelnikom braci Strugackich. Hard to be a God to, zdaniem twórców, prawdziwe role-playing o nieliniowej rozgrywce i aż czterech różnych zakończeniach wątków fabularnych gry. Interesujący jest także świat gry, w którym przemieszane są elementy Średniowiecza i przyszłości. Stąd właśnie - prócz kuszy i broni płytowych - w grze istnieją minigun i pola siłowe. W grze - prezentowanej w pełnym 3D i perspektywie trzeciej osoby (jak w serii Knights of the Old Republic) - jak w każdym role-playing, znaczącą rolę ograć ma walka, której kompleksowość bierze jednak rozwiązania standardowe dla gatunku. Czy Trudno być Bogiem, przekonamy się już w przyszłym roku. Do samej gry zaś obiecujemy powrócić tak szybko jak się da.

[www.akella.com](http://www.akella.com)



# Doskonałe Gry Komputerowe!



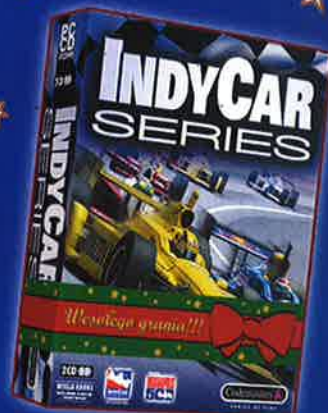
Worms 3D



Trainz Railroad Simulator 2004



Lionheart



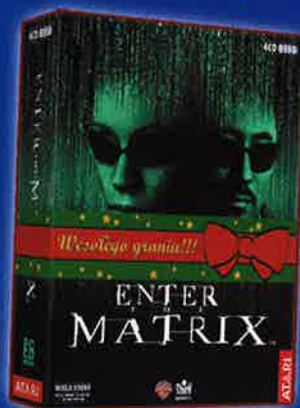
IndyCar Series



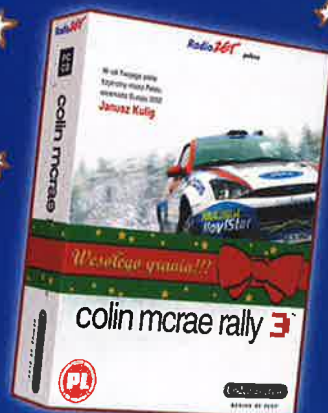
Ghost Master



Galactic Civilizations



Enter the Matrix



Colin McRae Rally 3

## Idealny Prezent Na Gwiazdkę!



Tylko teraz niesamowita oferta cenowa! Ilość gier ograniczona! W sprzedaży od 18 listopada! Szukaj w dobrych sklepach z grami.

*Wesołego grania!!!*

**TYLKO  
39.90  
złotych!**



AGE OF EMPIRES 3  
AMERICAN MCGEE'S OZ  
DEALER: CHRONIC, PILLS & COKE  
HALF-LIFE 2

SHELLSHOCK 2  
SIMS 2 UNIVERSITY  
STARGATE SG-1: THE ALLIANCE

STYCZEŃ 2005

## Dealer: Chronic, Pills & Coke

Ilekcroć zdążyć pomyśleć, że nic już nie jest w stanie mnie zaskoczyć, bam! - nowy dowód na to, że inwencja ludzka nie zna granic. Szkoda tylko, że zwykle wysiłki idą w niewłaściwą stronę... Tak bez wątpienia jest w przypadku Dealera: Chronic, Pills & Coke - projektu Nagual Games, którego ambicją jest zrekonstruowanie życia handlarza... narkotykami i żywym towarem! Całość utrzymana ma być w stylu Grand Theft Auto i tworzona jest rzekomo na bazie Gamebryo engine - tego samego, który dał życie Morrowindowi. Piszę zaś „rzekomo”, bo coś mi mówi, że ten projekt tego akurat niezależnego twórcy na szczęście nigdy nie ujrzy światła dziennego...

[www.dealer-game.com](http://www.dealer-game.com)



## StarGate SG-1: The Alliance

Australijsko-austriacki duet developerów - Perception-JoWoOD, zaprezentował pierwsze screenshoty z gry bazującej na kultowym serialu „StarGate SG-1”. I choć nie ujawnił żadnych (!) szczegółów dotyczących projektu, jakoś samych obrazków zdaje się świadczyć, że twórcy są na dobrej drodze...

[www.stargate-alliance.com](http://www.stargate-alliance.com)



## Korea Południowa nie chce Ghost Recon 2

Tom Clancy's Ghost Recon 2 jest persona non grata w Korei Południowej. Powodem naturalnie fabuła gry, a ściślej jej tło - konflikt na Półwyspie Koreańskim w roku 2007 (w wersjach PlayStation 2 i Nintendo GameCube) oraz 2011 (na Xbox i PC).

[www.ghostrecon2.com](http://www.ghostrecon2.com)

## SHORTY

### Valve wygrywa z Vivendi!

O sprawie Valve kontra Vivendi/Sierra w sprawie nielegalnej - zdaniem pozywającego - dystrybucji jego gier w kafejkach internetowych przez pozwanych. Powracamy do niej, by powiadomić, że sąd przychylił się do opinii Valve, że Vivendi/Sierra złamała warunki umowy i przyznał Valve wyłączne prawo dystrybucji gier do kawiarnerek w ramach programu Valve Cyber Café.

[www.valvesoftware.com](http://www.valvesoftware.com)

### Oz żyje!

Losy gry American McGee's Oz - kolejnej po Alicji niekonwencjonalnej wizji Americana McGee - same w sobie godne są filmu. Ujawniona dobrych parę lat temu z początku pięła się na szczyt. Pojawiły się figurki, zapowiedziane zostały komiksy i filmy. Niestety, jakiś czas później Atari/Infogrames wycofało się z umowy i „powrót do krainy Czarnoksiężnika z Oz” stanął pod znakiem zapytania. Na szczęście jednak American McGee nie poddał się i... najpierw napisał bogato ilustrowaną, ponad 500-stronicową powieść (wyda ją Warner Books), po czym z rękopisem pod pachą udał się do samego Jerry'ego Bruckheimera (producenta „Piratów z Karaibów”), który natychmiast mianował go scenarzystą pierwotnie planowanych trzech filmów Oz! Mając takie zaplecze zaś McGee ponownie podjął pracę nad grą. Oz umarł, niech żyje Oz!

[www.carbon6.com](http://www.carbon6.com)

### ShellShock 2

Niezbyt przychylnie przyjęty przez prasę ShellShock: Nam '67 sprządał się, jak się okazuje, bardzo dobrze. Na tyle dobrze - 800 tys. sztuk - że Eidos planuje sequel gry. Niestety, o niej samej nie wiadomo nawet tego, czy - podobnie jak Nam '67 - rozgrywać się ma w Wietnamie...

[www.eidos.com](http://www.eidos.com)

### Age of Empires 3?

O niechybnej premierze Age of Empires 3 zdążyliśmy już poinformować. Powracamy do sprawy następczyni tej znakomitej strategii czasu rzeczywistego, by poinformować, że na oficjalnej stronie jej twórców - Ensemble Studios, pojawiła się obietnica, iż „oczekiwania niemal dobiegły kres”, co oznacza, że najpewniej już w następnym numerze CD-Action napiszemy o niej ponownie, tym razem już ze szczegółami.

[www.ensemblestudios.com](http://www.ensemblestudios.com)

### Valve banuje 20 tys. Steamów!

Wygląda na to, że Valve bardzo serio potraktowało obietnicę wojny totalnej z piratami (nic dziwnego - po całej aferze z kradzieżą kodu...) i banuje nielegalnych użytkowników Steam. Na pierwszy ogień poszło ich ok. 20 tys. Kolejne fale - w drodze.

[www.steampowered.com](http://www.steampowered.com)

## Half-Life 2 bany i... DM!

To, że Half-Life 2 jest znakomity w trybie single player, w zasadzie nie budzi wątpliwości. Niezadowolonym jednak można było być z faktu, że Valve za jedyną oficjalną tryb multiplayer uznało Counter-Strike'a Source. Można było, jednak już nie można, gdyż w niespełna trzy tygodnie po premierze legalni użytkownicy gry otrzymali przez Steam (system online'owej dystrybucji stworzony i kontrolowany przez Valve) prawdziwy tryb multiplayer wykorzystujący mapy, broń i modele z kampanii single player! I co najważniejsze - ten jest znakomity! Wyobraźcie sobie tylko - gravity gun, muszla klozetowa i kumpel na stycznej balistycznej...

[www.half-life2.com](http://www.half-life2.com)



## Walk of Game - pierwsze gwiazdy



W Walk of Game - branżowym odpowiedniku hollywoodzkiej Alei Gwiazd - pojawiły się pierwsze gwiazdy. Noszą one nazwiska dwóch gigantów świata gier komputerowych - twórcy Ponga i założyciela Atari Nolana Bushnella oraz współzałożyciela Nintendo - Shigeru Miyamoto. Swoją gwiazdę otrzymała także Halo, jak również Mario, Link (Legend of Zelda) i Sonic.

[www.walkofgame.com/inductees.htm](http://www.walkofgame.com/inductees.htm)

## Sims 2 University

Tu chyba nikt nie miał wątpliwości - The Sims 2 podążył śladem The Sims i szybko zacznie obrastać w dodatki. Nie spodziewaliśmy się jednak, że tak szybko. Już w marcu bowiem Simsy (2) za sprawą University pójdą na uniwersytet. Naturalnie nie po to, by się uczyć, lecz bawić w akademikach czy nawiązywać stosunki ze studentami płci przeciwnej. Dyplom uniwersytecki ma także otwierać drogę do lepszych karier, także czterech nowych, w tym naukowej.

Jak twierdzą twórcy gry - Maxis - z pomysłem pójsia na studia nosili się od czasów pierwszych The Sims, jednak jego realizację uniemożliwiały ograniczenia technologicz-

ne. Technologia The Sims 2 stworzona została pod kątem ewentualnych rozszerzeń tego. Umożliwiła m.in. wprowadzenie nowego okresu w życiu Sima - dorastającego (young adult). Aby wejść w ten okres, należy iść do college'u.

Przypominamy, że seria The Sims sprzedała się już w liczbie ponad 41 milionów gier. Maxis ostrzega także lojalnie, że University jest pierwszym z wielu dodatków planowanych dla Sims 2...

Simy pójdą do szkoły w marcu 2005.

[thesims2.ea.com](http://thesims2.ea.com)





# WYPRÓBUJ NOWE ŚRODKI NA ROBAKI!

JUŻ W  
SPRZEDAŻY!

Worms Forts: Obleżenie to pierwsza gra z kultowej serii Worms, w której możesz budować wielkie fortece, mieszczące olbrzymi wybór szalonego arsenału. Rozpętaj piekło, by zniszczyć swych tchórzliwych rwali w trybie dla jednego lub wielu graczy, tocząc walki w mityczno-starożytnych epokach. Tu możesz być tylko zwycięzcą lub pokonanym!

[www.wormsforts.cdprojekt.info](http://www.wormsforts.cdprojekt.info)

**WORMS  
FORTS**  
Obleżenie

PS2  
ROM

PlayStation 2

CDPROJEKT

TEAM17

SEGA

PL  
CD PROJEKT

99.90  
ZŁOTYCH

Licencjonowany wydawca: SEGA Europe Limited. Produkt Team17 Software. Worms Forts: Under Siege ®, 2004 Team17 Software. Team17 Software i Worms Forts: Under Siege są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Team17 Software Limited.



PRODUCENT: DOUBLE FINE  
 DATA PREMIERY: POZĄTEK 2005

WWW.DOUBLEFINE.COM

BALKY | PSYCHICZNA GIERKA

Fly

# Psychonauts

Jeśli zawsze marzyłeś o zdolnościach paranormalnych, Psychonauts może być grą dla ciebie. A jeśli lubisz do tego zakręcone platformówki... czytaj dalej.

**Nim przyjdzie ci** wyruszyć na pełną wrażeń i niebezpieczeństw przygodę, powinieneś wiedzieć, co cię czeka. Jako Raz (skrót od Rasputin), nowy kadet szkoły telekinezy, staniiesz przed zadaniem unicestwienia szalonego naukowca.

Chciałeś się kiedyś przekonać, co dzieje się w umyśle szaleńca? W Psychonauts będziesz miał okazję doświadczyć, jakież to pokręcone myśli krążą po szarej materii pomyśleńca. Dosłownie, ponieważ będziesz z trzynastu dostępnych w ogóle poziomów gry rozgrywać się będzie gdzie indziej jak... w głowach napotkanych wariatów i zbiorów. Na samym końcu czeka cię oczywiście wizyta pod czaszką głównego Złego. Rzecz jasna, umyśły, jakie przyjdzie Razowi zbadać, nie będą należeć do zupełnie normalnych czy poukładanych, tak więc możemy spodziewać się potężnej dawki surrealizmu i komicznych wydarzeń.

Zdolności wkradania się do umysłów to nie jedyne, co będziesz miał do dyspozycji. Raz to utalentowany kadet posiadający umiejętności telekinezy (poruszanie przedmiotami na odległość, możliwe wykorzystanie zdolności ofensywne), jasnowidzenia (możliwość patrzenia oczami innych postaci) czy też wzniesienia ognia. Siłą umysłu, rzecz jasna. Oprócz tego, po odpowiednim przeszkoleniu, będzie potrafił lewitować i zadać mentalnego prawego sierpowego, stać się niewidzialnym (dokładniej wpłynąć na umysł wroga i przekonać go o swojej niewidzialności) czy wreszcie przyćmić umysły zarówno wrogów, jak i przyjaciół. Prawie jak Jedi.

przyjdzie ci zboczyć z wcześniej obranej ścieżki, by wziąć udział w przeróżnych, dziwacznych konkurencjach, jak na przykład telekinetyczne... kajakarstwo. Poziom trudności całej zabawy będzie się automatycznie dostosowywał do poczyną gracza, co oczywiście nie oznacza, że będzie zupełnie łatwo.

Artyści naprawdę się napracowali, ponieważ już teraz widać, że świat gry jest elegancki i przyjemny dla oka. Dużo pracy włożono w zaprojektowanie poszczególnych poziomów i postaci, czego efekty są doskonale widoczne na obrazkach. Podkład muzyczny, głosy aktorów - wszystko to ma doskonale współgrać z akcją oglądaną na ekranie bądź monitorze.

Gra ma być okraszona potężną dawką humoru, czemu nie należy się zbytnio dziwić, biorąc pod uwagę scenariusz Psychonauts. Po zsumowaniu wszystkich wcześniej wymienionych elementów (nie są to jednak absolutnie wszystkie) można odnieść wrażenie, że szykuje się kawał porządnej rozrywki. I to już niedługo, gdyż premiera gry jest planowana na początek 2005 roku. [GDA]

Gra pozwala na nieliniowość poczyną, oferując wiele podmisji i dodatkowych questów. W czasie przygody niejednokrotnie





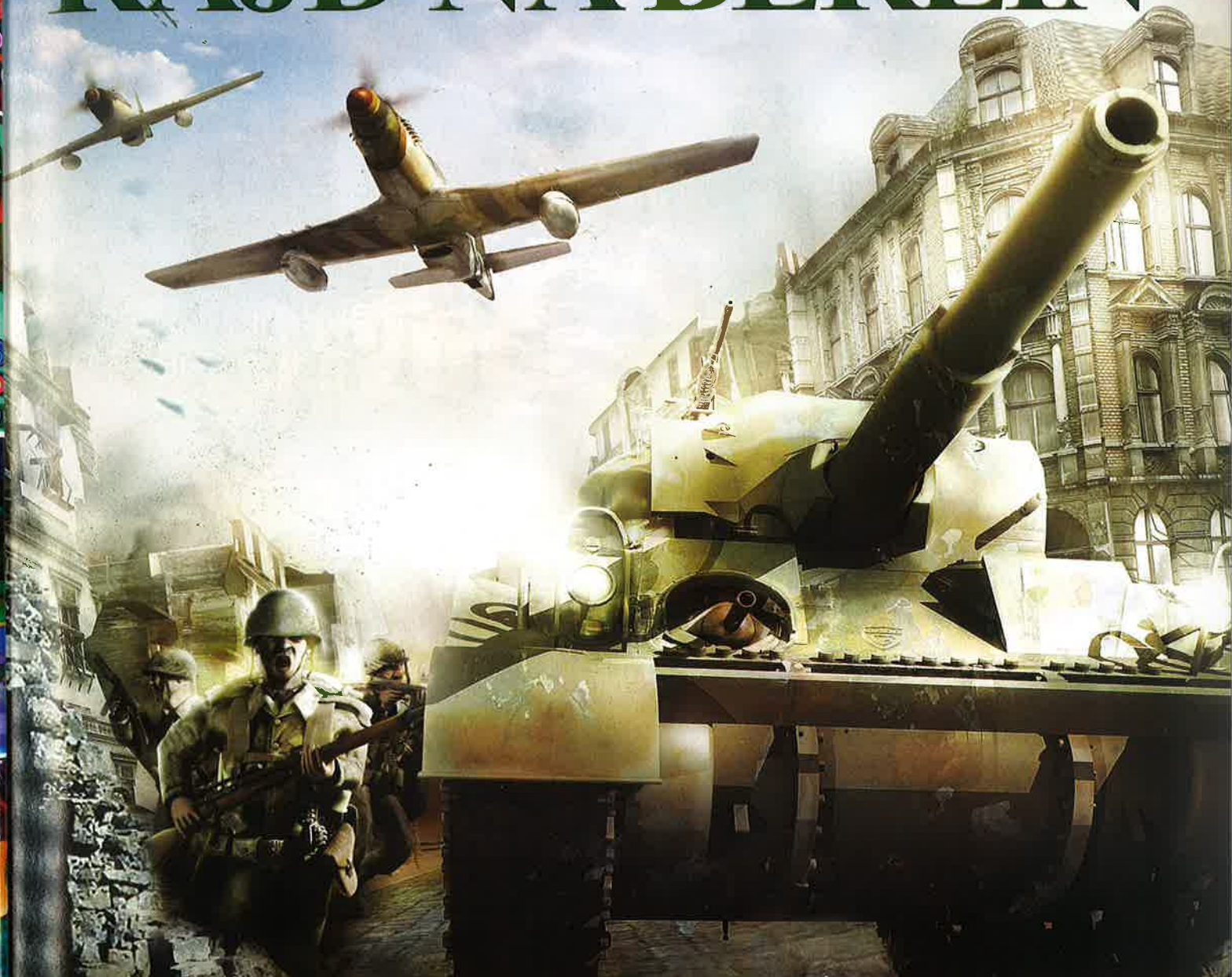


SZUKAJ W KIOSKACH

9 99  
ZŁ

Twórcy Starmageddon 2 i Terrorist Takedown przedstawiają

# II WOJNA ŚWIATOWA RAJD NA BERLIN



PRZENIEŚ SIĘ W CZASY NAJWIĘKSZEGO W DZIEJACH LUDZKOŚCI KONFIKTU ZBROJNEGO I WALCZ PO STRONIE ALIANTÓW. OD SNAJPERA PRZESZ PILOTA MYŚLIWCA, STRZELCA W BOMBOWCU PO ARTYLERZYSTĘ W CZOŁGU - PRZEMIERZ TRASĘ OD NORMANDII AŻ PO BERLIN. TWÓJ JEDYNY CEL - ZNISZCZYĆ WROGA I ZAKOŃCZYĆ WOJNĘ.



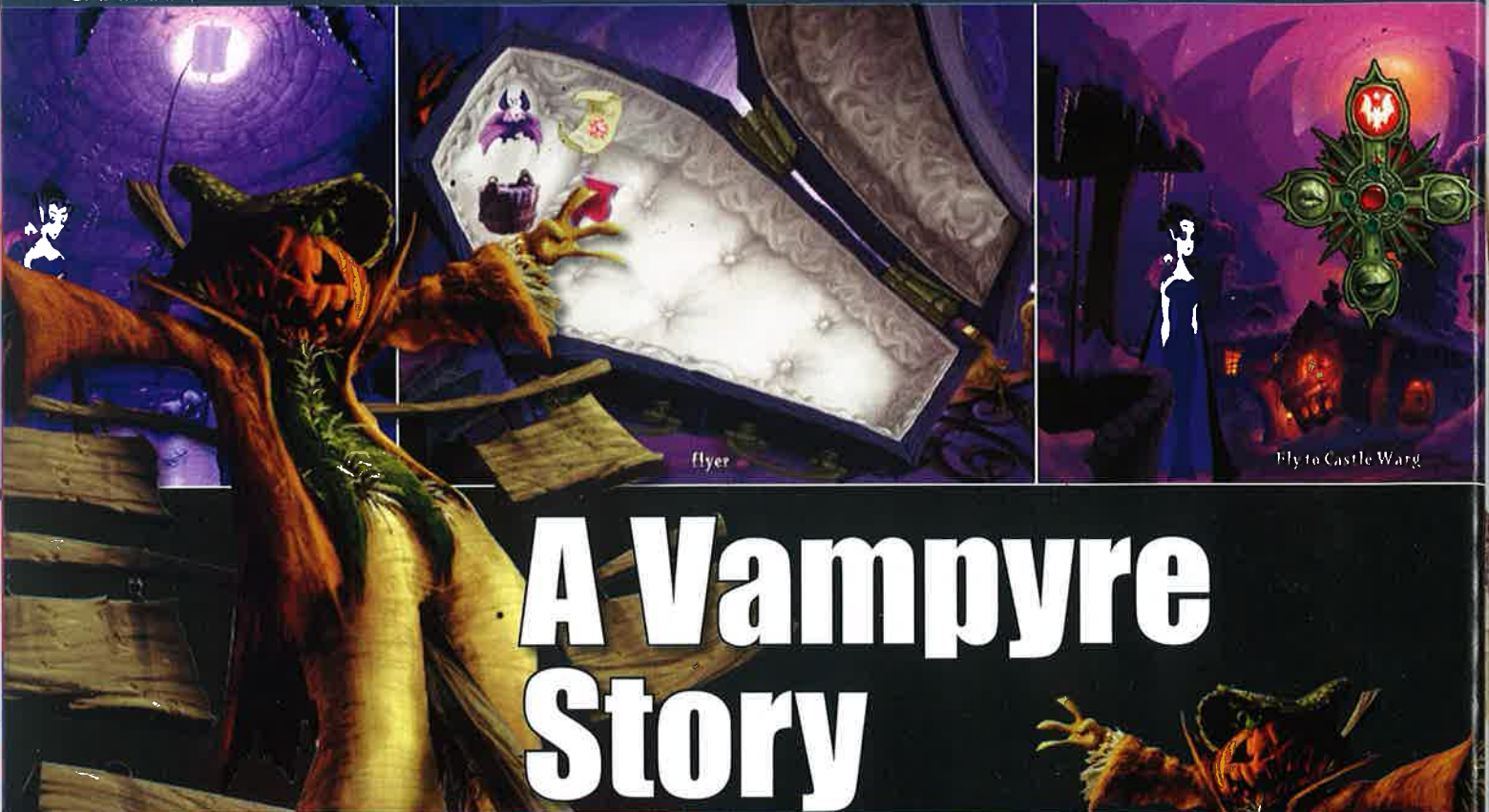
Wykorzystuje ulepszony engine "Starmageddon2: Project Freedom" co zapewnia efekty wizualne na najwyższym poziomie.

city  
interactive





CAMPARI | WAMPIRY OLDSKUL



# A Vampire Story

Pamiętacie przewrotny film Mela Brooksa z 1996 pt. „Dracula. Wampiry bez zębów”? Podobał się? To dobrze, ponieważ w tym samym duchu utrzymana będzie omawiana tu klasyczna przygodówka. Tylko Leslie Nielsenś brak.

**Trudno powiedzieć**, czy ludzie z Autumn Moon Entertainment inspirowali się obrazem sprzed ośmiu lat, lecz jedno jest pewne: jeśli zrealizują plan bez zarzutów i pozostaną w obranej parodystycznej konwencji od początku do końca, będzie dobrze.

Aha. Skąd taka, wydawałoby się, błędna pisownia tytułu? Autorzy chcieli w ten sposób oddać hołd najstarszym utworom z XIX wieku, traktującym o wampirach, m.in. Byrona. Na polski zatem można by to przetłumaczyć „Wąpierz Po-wiastka”.

## Wampir w operze

Europa, XIX wiek. Mona De La Fitte zabiega mozolnie o rozgłos w operowym świecie. Marzy jej się wielka kariera śpiewaczki i występ przed publicznością słynnej Opery Paryskiej. Niestety, nikt z ekipy realizacyjnej „Dla Ciebie wiele” programowo komercyjnego TVM-u nie stukła do drzwi Pani La Fete, więc ta musi zapracować na swoją Szansę na Sukces sama. Niełatwo być Idolem. :) A może właśnie łatwo? Mona bowiem zostaje pewnego dnia porwana przez barona von K. (nazwisko do wiadomości redakcji – von Kiefera), entuzjastę głosu śpiewaczki. I jak to zwykle z różnymi „von Cośtam”

bywa, baron posiada – rzec by można – drugą osobowość. Innymi słowy, **czosnek, krzyż i światło dnia to nie są rzeczy, które lubi**.

Mona wydostaje się w końcu z zamku Kiefera, lecz to ledwie początek długiej przygody. Bowiem okaże się, że Mona nie została porwana na zasadzie „pierwsza lepsza”. Krótko mówiąc – ona też ma swoją drugą osobowość, tylko jeszcze o tym nie wie. Ale się dowie. Zajmie jej to z siedem rozdziałów gry, z czego każdy odkryje nową umiejętność bohaterki (np. metamorfoza w nietoperza czy ssanie... szty).

## Wysysamy Lucas Arts

Oprócz charakterystycznego poczucia humoru i zagmatwanej fabuły Autumn Moon posili się jeszcze paroma rozwiązaniami rodem z LucasArts. Uno: „zaadaptuje”

na własne potrzeby interfejs z Monkey Island 4. Duo: powróci do sprawdzonego, a ostatnio znowu modnego za sprawą obydwu „Syberii”, modelu point & click, czyli „wskaz i kliknij”. Rike fake: stworzy dwuwymiarowe środowisko (starej szkoły ciąg dalszy), lecz z lepiej wymodelowanymi postaciami. Czyżby swoista hybryda 2D i 3D? Pozwolicie, że o „ciekawych zagadkach” oraz „wciągających łamigłówkach” nie będę pisał – one wchodzą w skład wersji standardowej, bez tych elementów wyposażenia porządna przygodówka nie ma prawa się ukazać.

Niestety, na A Vampire Story zaczekamy jeszcze co najmniej rok. Planowana, optymistyczna data premiery to dopiero Halloween 2005, więc w praktyce gra ukaże się pewnie na początku 2006 roku. [GDA]

**Oprócz charakterystycznego poczucia humoru i zagmatwanej fabuły Autumn Moon posili się jeszcze paroma rozwiązaniami rodem z LucasArts.**





# ALEKSANDER™

The motion picture "ALEKSANDER" and characters therein are trademarks of Universal Studios, Inc. All Rights Reserved. ALEXANDER film footage courtesy of Intermedia Film Distribution, Inc. Software © 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. IMF3 Name and Logo™ & © 2004 IMF3. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by GSC Game World. Wydawca gry w Polsce: Intermedia Sp. z o.o. 02-224 Warszawa, ul. Dąbrowska 37. Tel. (22) 699 64 33 do 35.



## GRA OPARTA O HIT KINOWY OLIVERA STONE'A GRA TWÓRCÓW SERII „KOZACY”



POPROWADŹ DO WALKI ALEKSANDRA  
MACEDOŃSKIEGO, JEDNEGO  
Z NAJWYBITNIEJSZYCH STRATEGÓW  
WSZECH CZASÓW



KIERUJ ARMIAMI W EPICKICH BITWACH  
Z UDZIAŁEM 64 000 JEDNOSTEK  
NA LĄDZIE I MORZU

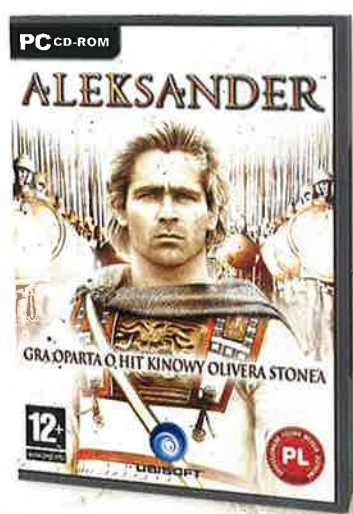


GRAJĄC PRZECIWKO ALEKSANDROWI,  
MOŻESZ ZMIEŃĆ BIEG HISTORII!



- POSTACIE, DŹWIĘK I LOKACJE PROSTO Z KINOWEGO HITU OLIVERA STONE'A™
- PONAD 10 MINUT NIGDY WCZEŚNIEJ NIE PUBLIKOWANYCH SCEN FILMOWYCH!
- DODATKOWA ŚCIEŻKA DŹWIĘKOWA, WYWIAD Z VANGELISEM ORAZ REPORTAŻ O TYM, JAK POWSTAWAŁA MUZYKA DO FILMU I GRY

[WWW.ALEXANDER-THEGAME.COM](http://WWW.ALEXANDER-THEGAME.COM) / [WWW.ALEXANDERTHEMOVIE.COM](http://WWW.ALEXANDERTHEMOVIE.COM)





SEKRET MNICHA | A MY SZAGAJEM PA MASKWIE...



# Moscow Rush

Midnight Club 2, Midtown Madness, Grand Theft Auto, Moscow Rush. Czy któraś pozycja w tym ciągu wydaje się być nie na miejscu? Jeśli brać pod uwagę obecność na rynku, Moscow Rush wyróżnia się jedynie brakiem owej obecności. Ale czy wyróżnia się czymś jeszcze?

**Rosjanie wyrastają** powoli na prawdziwe grove imperium. Jeśli nie pod względem jakości, to pod względem ilości gier z pewnością. W kolejce na wydanie czeka tworzona pod szyldem firmy Buka Entertainment gra czerpiąca garściami z wymienionych wyżej produkcji. A że Moskwy samochodem odwiedzić nam jeszcze nie było dane, ja osobiście czekam z niecierpliwością.

## KTO I GDZIEP

Wcielasz się w **zwykłego moskiewskiego przeciętniaka**, którego oczkiem w głowie jest jego żada czy inny Moskwiacz. Ogólnie rzecz biorąc, jesteś samochodziarzem i twoje życie toczy się wokół tuningowania, ścigania się, podwożenia licznych znajomych do licznych moskiewskich

klubów, a całości dopełnia amerykański (choć rosyjski) : ) sen o milionie dolarów.

Placem zabaw jest oczywiście przepiękna stolica matczki Rosji, którą będziemy przemierzać wzdłuż i wszerz. Autorzy zarzekają się, że **najważniejsze punkty miasta zostaną przedstawione z zatrwającą dbałością o szczegóły** (zaznaczają jednocześnie, że chwilowo fizycznie niemożliwe byłoby umieszczenie w grze w tak krótkim czasie absolutnie całej Moskwy), ale reszta miasta zostanie odpowiednio podrasowana, by gracze czerpali jak najwięcej radochy z jeżdżenia. (Podobno

jednak oryginalny układ ulic jest, jak w miastach amerykańskich, zbyt kanciasty.)

## JAK I CZYM, I KIEDY?

Jak? Dość nieliniowo ponoć. Czyli zaczynasz jako ów przeciętniak z przeciętnym wozem i co zrobisz dalej, zależy od ciebie - czy będziesz zarabiał na nielegalnych wyścigach jako zwykły kierowca, czy staniesz się przywódcą klanu „ścigantów”, czy jedna z wielu innych, ale dotąd nie wspomnianych opcji. (W materiałach prasowych pojawiały się informacje o możliwości zostania szefem gangu, ale autorzy zrezygnowali z wątków „przestępczych” i teraz **bycie niegrzecznym sprowadzi się do łamania przepisów drogowych** i małych żarcików, czymkolwiek by one nie były.) Autorzy obiecują także wpleść w strukturę gry **20 misji**, których wykonanie będzie często obowiązkowe, aby popchnąć fabułę do przodu.

A po Moskwie będziemy się rozbić **30 samochodami** klas wszelakich - będą rosyjskie landary, będą zachodnie cudelniki, będą ciężarówki (Kamaz?!), autobusy, a także kilka samochodów unikatowych, związanych z konkretnymi zadaniami. I tu dwie ważne informacje - samochody nie będą licencjonowane (ale wygląd pozwoli zidentyfikować markę bez problemu), i nie będzie można z nich wysiadać.

Nie może oczywiście zabraknąć trybu multiplayer, który jednak ograniczy się tylko do ścigania (autorzy stwierdzili, że zależnie od sukcesu Moscow Rush, może część druga będzie pierwszym prawdziwym samochodowym MMORPG?). Wszystko wyżej wymienione ma zostać okraszane **dużą dozą humoru**, a całość pojawi się za kilka miesięcy (pierwszy kwartał roku 2005). „Do swiedania!” [CDA]





ROCKSTAR GAMES  
PRZEDSTAWIA

# grand theft auto San Andreas™

PRODUKCJE  
ROCKSTAR NORTH

JUŻ W SKLEPACH!



[WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS](http://WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS)

ŚCIEŻKA DŹWIĘKOWA DOSTĘPNA DZIĘKI WYTWÓRNI INTERSCOPE RECORDS



PlayStation®2



© 2004 Rockstar Games, Inc. Rockstar North, logo R, Grand Theft Auto i logo Grand Theft Auto są znakami towarowymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Take-Two Interactive Software. „PlayStation” i logo rodziny „PS” są zarejestrowanymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Uwaga: Zawartość tej gry jest w pełni fikcyjna i nie reprezentuje żadnych rzeczywistych postaci, firm ani organizacji. Jakkolwiek zbliżoności pomiędzy postaciami, dialogami, wydarzeniami lub elementami fabuły występującymi w grze, a prawdziwymi osobami, firmami lub organizacjami jest całkowicie przypadkowa. Twórcy i wydawcy gry w żaden sposób nie aprobują, nie popierają, ani nie zachęcają do zachowań przedstawionych w grze.



PAN RADO | JEDI Z KARABINEM

# PSI-OPS: THE MINDGATE

Wyobraź sobie, że jesteś agentem tajnej agencji rządowej, walczącym z potężną organizacją terrorystyczną. Wyobraź sobie, że akcję obserwujesz zza pleców sterowanej przez siebie postaci. Dodaj do tego ogromny arsenał broni palnej oddany w twoje ręce i setki przeciwników, którym przyjdzie ci stawić czoło. Nic nowego? Więc wyobraź sobie jeszcze, że możesz zmieniać rzeczywistość za pomocą myśli.



**Autorzy** Psi-Ops obiecują oczywiście intrygującą fabułę (piętnaście minut nieinteraktywnych animowanych sekwencji), zróżnicowaną broń (8 rodzajów i walka wręcz) i nieustającą akcję (9 ogromnych lokacji), ale prawdziwym magnesem przyciągającym do The Mindgate Conspiracy są właśnie moce parapsychiczne. Jako Nick Scryer będziesz mógł poruszać przedmiotami siłą woli czy przejmować kontrolę nad napotkanymi postaciami. Bohater jest bowiem agentem Amerykańskiego Oddziału Operacji Psi, instytucji zrzeszającej osoby o nadzwyczajnych umiejętnościach parapsychicznych.

## Mentalna przemoc

Jak to zwykle w takich sytuacjach bywa, te „nadzwyczajne umiejętności” trzeba będzie odblokować – umysł Nicka został oczyszczony przed misją, w której przyjdzie ci brać udział, jako że budynek, który należy zinfiltrować, posiada niezawodne zabezpieczenie przed ludźmi o pozamysłowych mocach. Warto jednak popracować, jako że za fizykę gry odpowiedzialny jest legendarny już silnik Havok 2, co przy



możliwości manipulowania elementami otoczenia jest gwarantem świetnej zabawy – i to jedyna gra, w której wykorzystano go równie dobrze jak w Half-Life'ie 2.

Co ciekawe, autorzy pozostawiają nam wolną ręką – sposób, w jaki wykorzystasz moce, zależy tylko i wyłącznie od ciebie. W tym aspekcie twórcy zdają się brać przykład z gier serii Deus Ex, w których gracz wrzuca się do wirtualnej piaskownicy – wyposażając go uprzednio w odpowiednie narzędzia – i pozostawia samemu sobie. Mało tego, miłośnicy strzelania do wszystkiego, co się rusza, mogą w dużej mierze zignorować nadmysłowy potencjał i zamiast ufać sile swojego umysłu, zdać się na potęgę strzelby.

Jeśli nie strzelby, to karabinu. Lub miotacza ognia. Wybór broni jest raczej standardowy – do dyspozycji mamy jeszcze popularną snajperkę, wyrzutnie rakiet i różnego rodzaju pistolety – ale

## Czy ty PSI?

Zdolności parapsychiczne oznacza się skrótem 'psi' od roku 1946. Pochodzi on od angielskiego 'psychic abilities'. Takie niezwykle umiejętności stały się przedmiotem poważnych badań naukowych – uważa się, że każdy człowiek ma potencjał do ich używania, a kluczem do rozwiązania zagadki psi jest uaktywnienie nieużywanej masy mózgowej (człowiek używa – o zgrozo – jedynie 10% mózgu). Do mocy parapsychicznych zalicza się między innymi telekinezę, jasnowidztwo i umiejętność opuszczania ciała – większość z tych zdolności posiada Nick Scryer, bohater The Mindgate Conspiracy.

W ramach ciekawostki dodam, że Psi to także jedna z liter greckiego alfabetu, odpowiadająca liczbie 700, używana również w fizyce do oznaczenia jednego z mezonów (w dużym uproszczeniu, cząstki elementarnej).

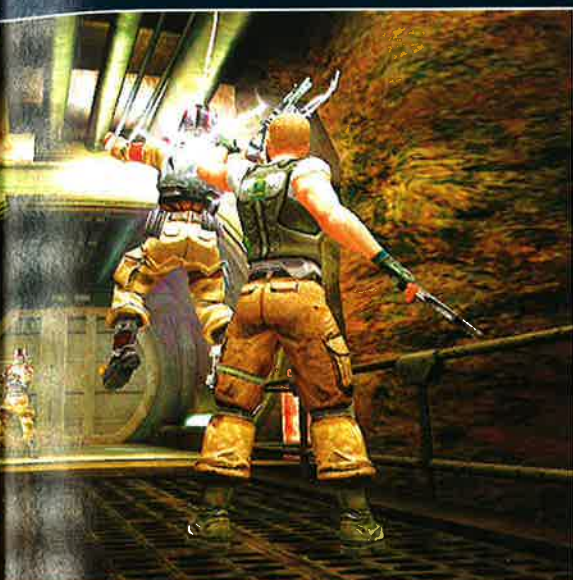




## ESPIONAGE

Co ciekawe, Psi-Ops to druga wersja gry. Pierwszą, zatytułowaną ESPionage, zaprezentowano na targach E3 w 2003. Choć dziennikarze dostrzegli w niej potencjał, ogromna ilość błędów, słaba grafika i niejasne sterowanie zmusiły autorów do przeprojektowania gry. Producenci sypnęli groszem, a po kolejnym roku pracy ESPionage, już jako Psi-Ops, stało się sztanowym produktem Midway.

## CONSPIRACY



historia pokazuje, że autorzy konwersji rzadko dotrzymują w tej kwestii słowa, ta akurat firma raczej nie zawodzi. Na pewno więc możemy liczyć na efektowne przedstawienie ognia i przekonującą animację.

**Nie powinno za to zawieść udźwiękowienie.** Filmowa muzyka tworzy niezwykle, epicki klimat (jej próbki możecie usłyszeć na oficjalnej stronie gry), a dźwięki eksplodujących głów (!) powinny zaspokoić nawet apetyt fanów chociażby Manhunta. Pragnę jeszcze napomknąć, że za ilustrację muzyczną odpowiedzialny jest Vince Pontarelli, twórca muzyki do między innymi Mortal Kombat 3.

same strzelaniny zaliczają się do tych bardziej emocjonujących. Zastosowano, skądinąd coraz powszechniejszy, efekt **rag-doll** (realistyczne zachowanie się ciał), co czyni walki na broń palną wyjątkowo widowiskowymi. Wprowadzono też uproszczony system walki wręcz, który pozwoli stanąć z przeciwnikiem twarzą w twarz i w sposób nieco bardziej bezpośredni wskazać mu drogę do poległych towarzyszy.

## Oprawa umysłu

Graficznie Psi-Ops prezentuje się więcej niż poprawnie, przynajmniej biorąc pod uwagę konsolowy rodowód. O ile oświadczenie nie uważam, że gry wideo pod względem wizualnym znacznie ustępują swoim komputerowym odpowiednikom, zazwyczaj przy konwersji różne właściwe konsolom triki graficzne mszczą się na autorach, wywołując niezadowolający dla zatwardziałych pecetowców efekt. Rzecz jasna, Midway obiecuje wiele graficznych usprawnień i choć

## Myślą w konkurencję

Nie ma potrzeby pisać dużo więcej, gdyż gra już wkrótce powinna trafić do sklepów i każdy z was będzie mógł na własne oczy poznać siłę umysłu Nicka Scryera. Konsolowy debiut Psi-Ops oceniono bardzo wysoko, jest więc szansa, że również użytkownikom pecetów gra się spodoba. Przed Psi-Ops trudne zadanie, bo w ostatnim czasie pojawia się coraz więcej produkcji kładących nacisk na fizykę i interakcję z otoczeniem – ale marka producenta i ciepłe przyjęcie graczy konsolowych daje prawo sądzić, że nawet na tym tle The Mindgate Conspiracy wypadnie wyśmienicie. [CDA]



## Czym Stryker bogaty...

Jak możecie wywnioskować z tekstu, najmocniejszym argumentem, jaki Psi-Ops wytacza wobec bezlitosnej konkurencji, są moce Nicka Scryera. Przyjrzyjmy się niektórym z nich:

## Telekineza (Telekinesis)

Telekineza to najpopularniejsza w (pó)kulturze, a najrzadsza w naturze moc parapsychiczna, pozwalająca poruszać przedmiotami bez dotykania ich. Dzięki niej będziemy mogli przesuwac elementy otoczenia, przestawiać dźwignie czy rzucać przeciwnikami niby szmacianymi lalkami. Niestety, wbrew słowom mistrza Yody, rozmiar MA znaczenie – o unoszeniu zatopionych X-Wingów czy chociaż samochodów możemy zapomnieć.

## Wyjście z ciała (Remote Viewing)

Choć nie jest to najszybsze tłumaczenie, właśnie tak funkcjonuje ta moc. Dzięki niej możemy opuścić ciało i zwiedzić pobliskie pomieszczenia bez angażowania się w walkę. Należy jednak uważać – kiedy je opuszczamy, nasze ciało nie jest chronione. Podobną umiejętność miał bohater drugiego Deus Exa.

## Wysysanie umysłu (Mind Drain)

To jedna z najważniejszych mocy; jej korzeni możemy doszukać się w Soul Reaverze. Pozwala wysysać cenną energię psi zarówno z martwych ciał, jak i z żyjących przeciwników. W takiej sytuacji wrogowie cierpią niewyobrażalne psychiczne katusze, a ich męka kończy się efektywnym wybuchem – głowy.

## Kontrola umysłu (Mind Control)

„To nie są droidy, których szukacie”. Dzięki tej umiejętności będziesz mógł kontrolować przeciwnika do momentu, w którym ten zginie bądź wyczerpie się twoja energia psi. Przydatne, kiedy potrzebujesz danego ciała np. przy skanowaniu odcisków palców czy tęczywki oka.

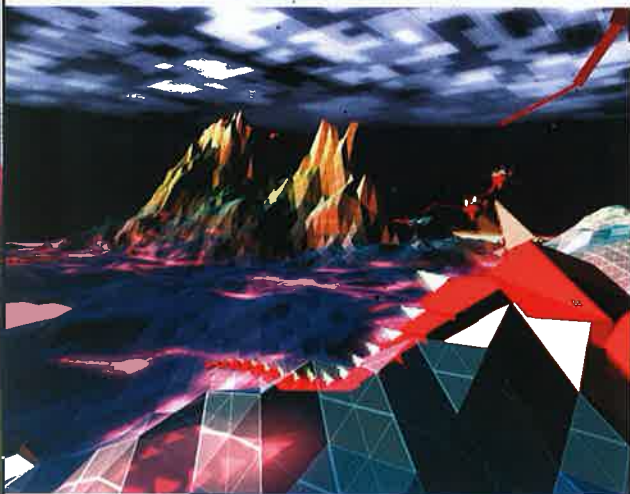
## Pirotekineza (Pyrokinesis)

Moc znana między innymi z komiksu (a także filmu czy gry) Hellboy – posiadała ją Liz Sherman. Pozwala przejąć kontrolę nad ogniem czy powodować samozapłon (pod warunkiem że poddany jej obiekt należy do łatwopalnych). Pomocne, kiedy piękna kobieta prosi cię o ogień, a na śmierć zapomniałeś zapalniczki.





PAN RADO | CYFROWA EWOLUCJA



# Darwinia

Ich pierwsza gra, Uplink – rewolucyjny symulator hakera – nie okazała się może wielkim kasowym przebojem, ale zdobyła wierną rzeszę fanów i pozwoliła autorom żyć z tego, co kochają. Nowa produkcja Introversion, omawiana tu Darwinia, zapowiada się jeszcze ciekawiej.

**Tytuł gry podchodzi** od nazwy niezwykłego świata, w którym rozgrywa się jej akcja. Jest to wirtualny wymiar, cyfrowy park rozrywki stworzony przez szalonego profesora Sepulveda. Zamieszkują go Darwinianie, istoty złożone z jednego poligonu, których AI ogranicza się do jednej linijki kodu (podobnie jak w przypadku Uplinka, twórcy z Introversion nie boją się zburzyć „czwartej ściany”). Odwiedzający Darwinie mogą obserwować jej mieszkańców, jak rozwijają się i ewoluują, adaptując się do cyfrowego otoczenia.

Przybywszy do tej niecodziennej krainy, zastajesz ją w strasznym stanie – okazuje się, że do systemu wkraść się wirus. Zdesperowany doktor

Sepulveda oddaje do twojej dyspozycji oprogramowanie obronne, szybko jednak się okazuje, że nie wystarczy to do zlikwidowania wirusa. Aby zażegnać zagrożenie, musisz nadzorować cyfrową ewolucję Darwinian i sterującego nimi oprogramowania.

## Śladami Darwinia

Choć gra utrzymana jest w konwencji strategii czasu rzeczywistego, autorzy dostatecznie „udziwnili” mechanikę rozgrywki, aby uczynić z Darwinii grę co najmniej interesującą. Surowcem są tu poligony, a jednostkami nie możesz sterować bezpośrednio. Aby sprawować kontrolę nad Darwinianami, musisz stworzyć stosowne programy, których ilość jest z kolei ograniczona dostępną pamięcią. I tak na przykład oprogramowanie inżynierskie pozwoli ci budować wirtualne maszyny, dzięki programom oficerskim będziesz mógł wydawać składającym się z jednego poligonu formom życia rozkazy, a software obronny będzie ich bronił podczas przemieszczania się.

Ważnym elementem gry jest także energia, którą będziesz mógł przetworzyć na nowych Darwinian. Co ciekawe, choć sami Darwinianie mogą zostać wymazani z systemu, napędzająca

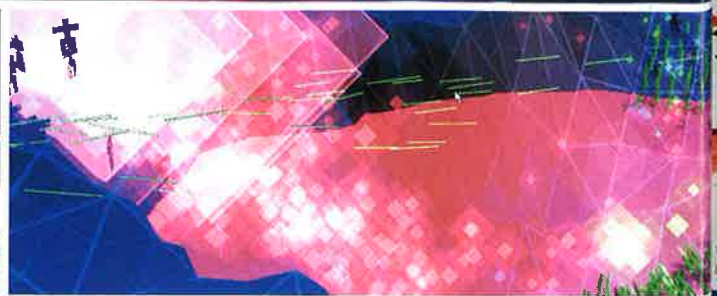
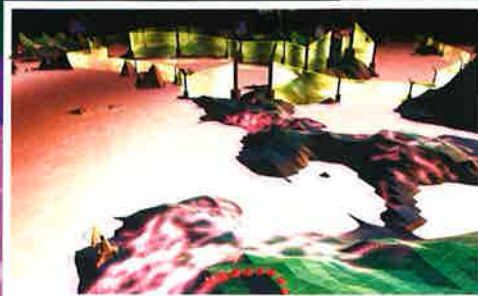
ich energia jest wieczna, co po „śmierci” twojego podopiecznego pozwala wykorzystać ją na nowo. Musisz się jednak strzec, jako że jest ona uniwersalna – twój przeciwnik w każdej chwili może przejąć pozostałą po ofiarach moc. Wirusowi jest ona niezbędna, gdyż przyspiesza rozwój jego larw (w Darwinii wirusy działają podobnie do insektów).

## Cyfrowy krajobraz ze snu

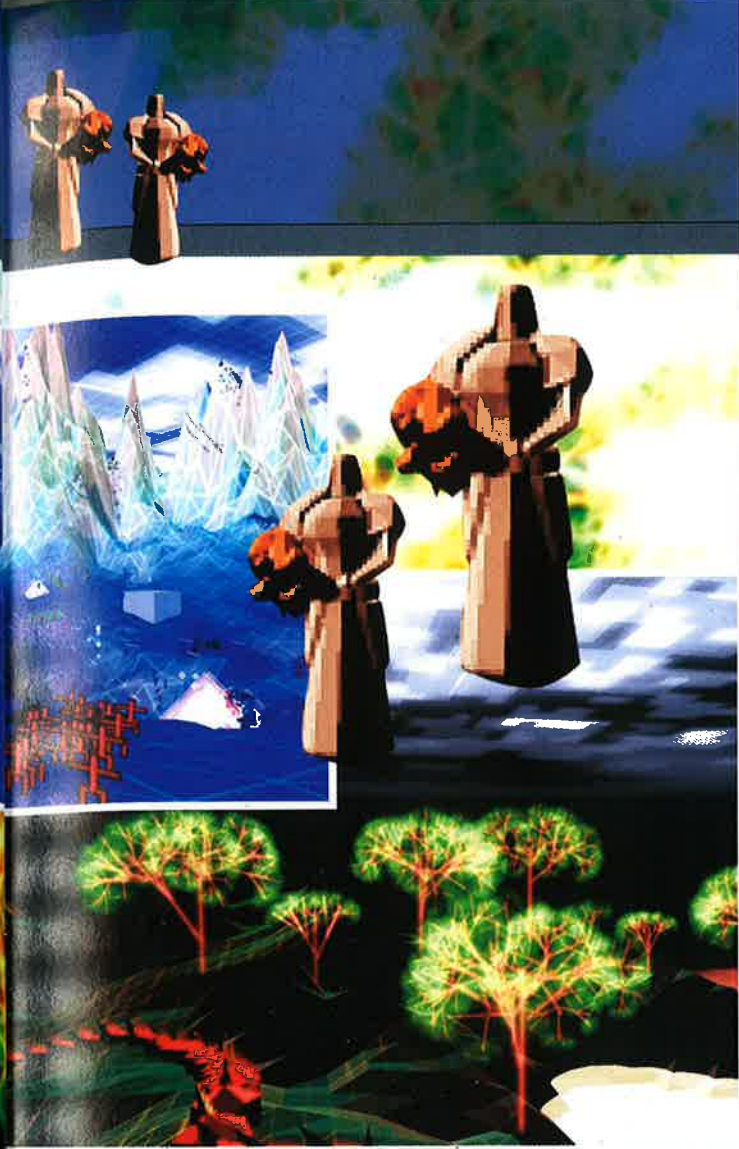
Tak o grafice Darwinii wypowiadają się sami twórcy i trzeba przyznać, że jest w tym trochę prawdy. Ich gra bowiem wygląda niczym produkcja sprzed dwudziestu lat zaprezentowana w pełnym trójwymiarze. **Całe otoczenie jest generowane z fraktali**, co nadaje całości niepowtarzalny klimat, tak retro, jak i trendy. Sami Darwinianie z kolei, komputerowe żyjątka składające się z jednego poligonu, to efekt garażowego podejścia do programowania – bo jaki jest cel tworzenia jednego modelu składającego się z dziesięciu tysięcy wielokątów, skoro można, kosztem graficznego przepychu, załudnić świat gry dziesięcioma tysiącami jednostek?

## Melodie z tamtych lat

Tej nietypowej oprawie graficznej towarzyszyć ma równie unikatowa warstwa dźwiękowa.







Autorom zależało na oddaniu atmosfery starych gier, także tych z automatów. W początkowej fazie produkcji eksperymentowali nawet z oryginalnymi syntezatorami używanymi w pierwszych latach rozwoju komputerowej rozrywki. Później przetrzucili się na nowoczesny sprzęt, nie tyle – jak mówi jeden z twórców – kopiując melodie z leciwych gier, co komponując przy wykorzystaniu tych samych technik i z podobnym nastawieniem.

#### Wirtualny kult

Choć Darwinia ma się ukazać w styczniu 2005 roku, jej ojcowie zaznaczają, że dotrzymanie tego terminu jest mało prawdopodobne. Takie podejście jednak nie przeszkadza im pozyskiwać nowych fanów. Na sieci nieprzerwanie pojawiają się nowe strony poświęcone grze, a pierwsze kroki w świecie Darwinii stawiają przedstawiciele sceny modowej. Czyżby więc nowa produkcja Darwinii miała stać się obiektem kultu równie znaczącym co Uplink? [CDA]



ZOSTAŃ FARAONEM  
STWÓRZ WŁASNE IMPERIUM



# Immortal Cities CHILDREN OF THE NILE

w sklepach na przełomie stycznia i lutego

Unikalny system zachowań mieszkańców pozwala im w realistyczny sposób reagować na zmianę otoczenia.



Pierwsza gra tego typu, w której dzięki prawdziwemu silnikowi graficznemu 3D można zwiędzać stworzony przez siebie świat.



© 2004 Myelin Media, LLC. Wydane pod licencją SEGA Europe Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone. Immortal Cities: Children of the Nile jest znakiem handlowym Myelin Media, LLC. SEGA i logo SEGA są znakami handlowymi SEGA Corporation. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą do swych poszczególnych właścicieli.



**PROJEKTANT WNETRZA**  
Zaprojektuj swoje wnętrze marzeń. Do wyboru wiele rodzajów mebli, drzwi, ścian, itd.

**KURS PHOTOSHOP CS**  
Multimedialny kurs programu do grafiki bitmapowej. Pełny pakiet dla początkujących.

**Taryfa celna**  
Zobacz jak kształtują się cła po wejściu Polski do Unii Europejskiej.

**WWW STUDIO 2004**  
Zaprojektuj swoją wyidealizowaną stronę internetową i opublikuj w sieci. Jedni projektują, inni skanują z webu przygotowanych szablonów.

**Publikuj**  
plastikowe typy DVD w zestawie.

**90 zł**  
2/2004  
**MÓJ KOMPUTER**  
SZUKAJ W KIOSKU

**MUSIC CD**  
2/2004  
SZUKAJ W KIOSKACH

**3<sup>95</sup> zł**

Miesięcznik o muzyce klubowej (techno, trance, house), a w nim: gwiazdy, imprezy, testy sprzętu. A do tego co miesiąc PŁYTA CD!

W tym numerze: MIKKO - Goblin Records, Trance Explosion, Więcej Muzyki - więcej Beatu, Więcej Basu - poczuć to!

Płyta AUDIO z 10-cio ma utworami!

DODATKOWO NA CD: Epy 360 Extreme DEMO

**MUZYKA**  
**STREFA HIPHOP**  
1/2004  
SZUKAJ W KIOSKACH

**3<sup>95</sup> zł**

**HEJ ZIOM!**  
można tu przeczytać o nowościach rynku oraz sylwetkach znanych raperów. Tem przewodnim numeru jest artysta 2Pac.

Najnowszy numer zawiera debiutanci formacji ZLB, 8 kawałków dobrego HipHop jak masz komputer to na płycie demo z Epy HipHop4 oraz wiele innych...



# Szukaj w KIOSKU!



## Zoo Empire

Zostań menedżerem najbardziej niezwykłego i egzotycznego zoo na świecie. Zoo Empire pozwoli Ci na zbudowanie ogrodu zoologicznego Twoich marzeń, zaczynając od kawałka zurbanizowanej ziemi. Możesz też pokonać wszystkie szczeble kariery w istniejącym już zoo.

- W grze znajdziesz:
- Ponad 40 gatunków zwierząt, w tym te zagrożone wyginięciem
  - Ponad 200 różnych budynków i obiektów
  - Tryb kariery podzielony na 30 epizodów
  - Wbudowany edytor terenu, który pozwoli Ci stworzyć wymarzone zoo
  - Cienie i odbicia w czasie rzeczywistym

**PL** POLSKA WERSJA  
**PREMIERA W SUPER CENIE!**



Zoo Empire to nie tylko świetna zabawa. To również niezwykle realistyczna symulacja ogrodu zoologicznego, która pozwoli Ci zapoznać się z różnymi gatunkami zwierząt, ich zwyczajami i środowiskiem.



- Zmiany pogody i pory dnia
- Doskonałą grafikę 3d

**SZUKAJ W KIOSKACH**



**19<sup>90</sup> zł**

**2cd**

- ZOO EMPIRE PL
- NITRO FAMILY
- TANK O BOX PL
- ANTY POPUP PL
- ALIEN SHOOTER GOLD PL

ALIEN SHOOTER PL + DODATEK PL - FIGHT FOR LIFE



**19<sup>90</sup> zł**

**SZUKAJ W SKLEPIE**

**5 PEŁNYCH WERSJI**



## CHAIN OF COMMAND

**DOSKONAŁY RTS ROZGRYWAJĄCY SIĘ W CZASIE II WOJNY ŚWIATOWEJ**

**KILKADZIESIAT RODZAJÓW WIERNIE ODWZDROWANYCH JEDNOSTEK**



**RÓŻNORODNE MISJE W AFRYCE, NORMANDII I ARDENACH**

Akcja CHAIN OF COMMAND ROZGRYWA SIĘ NA FRONTACH II WOJNY ŚWIATOWEJ. W GRZE DOSTANIESZ MOŻLIWOŚĆ POKIEROWANIA DOBZIAŁAMI AMERYKAŃSKIMI PODCZAS WALK Z SIŁAMI III RZESZY. GRA NA SILNIKU RENDERWARE I GTA VICE CITY (td...)



**2cd**



**9<sup>90</sup> zł**

**CD MANIAK 4/2004 JUŻ W KIOSKU**



**CD MANIAK 4/2004 JUŻ W KIOSKU**



Dodatek 4/2004. Na 2 CD - znajdziesz 11 pełnych wersji w tym: CHAIN OF COMMAND (pełna wersja), ALIEN SHOOTER - NOWY DODATEK, DUNLOK, SZACHY - EASY CHESS 2.0 PL i inne... [www.COC.play.com.pl](http://www.COC.play.com.pl)

Szukaj w kioskach i w sklepach!

**ROME TOTAL WAR**  
94% - ile?  
**GAME RANKING.PL**



## Sexy tapety

- i nie tylko! Na [www.MAXsms.pl](http://www.MAXsms.pl)





## AKCESORIA



GamePad  
MT169  
WARRIOR

**19,90**



Figurka  
DIABLO  
18cm

**39,90**



Figurka  
WARCRAFT 3  
17cm

**39,90**



**21,90**



Głośniki JumboBass  
MM 650 Multimedia

**79,90**

**...oraz 456 innych akcesoriów**



**CHARIOTS OF WAR**

# MEGAPACK

MAX GAME EXTRA 2/2004

**CHARIOTS OF WAR**

PC  
WIN 9X / XP

**POLSKA PREMIERA: CHARIOTS OF WAR (PL)**

**Megapack 2/2004**

**5**

**FIRE FIGHTER**

**ROLLER CASTER**

**MAHJONG TURBO**

**FINE DANCE**

**5**

**PC**

**WIN 9X / XP**

**19<sup>90</sup> zł**

**CHARIOTS OF WAR**

**PC**

**WIN 9X / XP**

**Megapack 2/2004**

**5**

**PREMIERA 25.10.2004 SZUKAJ W KIOSKU!**

Chariots of War (PL) przeniesie Cię 4000 lat wstecz do kolebki naszej cywilizacji gdzie potężne imperia walczyły o wodę, zasoby i terytorium. Strona gry : [www.CDW.play.com.pl](http://www.CDW.play.com.pl)  
Pełna polska wersja językowa: 2CD.  
Polska PREMIERA: CHARIOTS OF WAR PL oraz dodatkowo: FIRE FIGHTER PL, ROLLER CASTER WORLD, MAHJONG TURBO, THE RAGE





**16 M. WYDANIE**  
**GAMER EXTRA**  
2/2004

**GAMER EXTRA 2/2004**

40 tydzień najdłuższy gier i programów  
Współczesny sposób zdobywania  
programów. Jak nie da się porównać  
przy innej grze, nie ma tu sił  
także rozprawy, nie ma tu

**Szukaj w kiosku**

**Niezależnie co zamówisz  
- dostaniesz miesięcznik  
GAMER EXTRA - GRATIS!**

**1,90 zł**

TEL. 0 (prefix) 22 313 28 05  
TEL. 0 (prefix) 22 313 28 06  
SMS +48 604 100 500  
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61  
www.play.pl  
play@play.com.pl

**KOMPUTER CD**  
10/2004  
4,90 zł

**eJay Dance Superpack**

**Klasyfikacja 1000 szt.**

**Polska wersja katalogu płyt CD**

**4,90 zł**

Pełne wersje: eJay DANCE Superpack - POLSKA WERSJA oraz Katalog płyt CD PL, Flow charts PRO, Pasjanse, Kliparty wektorowe świąteczne 1000szt. oraz wiele innych...



TEL. 0 (prefix) 22 313 28 05  
TEL. 0 (prefix) 22 313 28 06  
SMS +48 604 100 500



MICHAŁ „SIR MIK” GRABACKI | NEOGOTYK :)

Jak zapewne pamiętacie, część druga sagi Gothic kończyła się filmem przedstawiającym głównego bohatera żeglującego w stronę odległego kontynentu. Część trzecia rozpoczyna się właśnie w momencie, gdy ów statek dopływa w końcu do brzegów dawnego państwa króla Rhobara II.

# Gothic III

## Planeta użyłom

w tym momencie słowa „dawnego”? Okazuje się, że w najnowszej odsłonie Gothika ludzie przegrali ostatecznie wojnę z orkami, a poszczególne księstwa Myrtany zaczęły się buntować przeciw swemu władcy. Wśród tego całego wojennego zamętu pojawia się nieoczekiwanie statek z kolonii górniczej Khorinis, a na nim nasz stary znajomy bohater. Tak, tak... po raz kolejny będziemy mieli okazję zagrać tą, jakże już dobrze znaną postacią. Tym razem jednak – w przeciwieństwie do części drugiej – zabawę rozpoczynamy, posiadając wyszkoloną i wyekwipowaną postać. Wprawdzie podczas długiego rejsu główny bohater ma stracić lwią część swoich (nabytych poprzednio) umiejętności oraz przedmiotów, ale tym razem nie będzie jednak już takim słabeuszem i nowicjuszem jak w poprzednich częściach cyklu.

Nie tylko jednak sam bohater będzie znajomy. W sequelu pojawi się także masa przyjaciół znanych z jedynki i dwójki. Spotkamy znów oczywiście nekromantę Xsardasa (potężnego jak nigdy dotąd) oraz generała Lee... i nie tylko jego.

## Kontynent...

Wróćmy na chwilę do opisu samego świata, w jakim nam przyjdzie żyć w Gothic III. Ma być on znacznie rozleglejszy niż w poprzednich częściach. Ogólnie mówiąc – akcja rozgrywa się na terenach królestwa Myrtany. Część nazw wyda się wam zapewne znajoma, bowiem odwiedzimy w końcu tereny, o których dotąd można było tylko przeczytać lub usłyszeć w poprzednich częściach. Zwiedzimy zatem między innymi Varrnat, wraz z olbrzymią stolicą królestwa obleganą przez orków. Dojdziemy także do Nordmaru znanego ze słynnych kuźni i wyrobów magicznych broni. Gracie zyskają także możliwości dopłynięcia do archipelagu Wysp Południowych (Southern Isles).

Oczywiście znajdzie się także miejsce dla ziem opanowanych całkowicie przez orków, czyli Północnych Krain (Northlands).

Co więcej, każdy z owych czterech obszarów zostanie podzielony na kilka mniejszych. Na przykład: na Varrnat składać ma się główne miasto, tereny sąsiadujące z nim, góra Archolos oraz słynne już bagna (miejsce największego zwycięstwa Lee). Każdy z tych terenów okaże się w każdym razie nie mniejszy od starej Doliny Górniczej. Łatwo więc zauważyć, że świat trójki stanie się większy od poprzednika nawet o sześć razy! Zobaczymy zarówno zaśmieżone krainy północy, lasy, bagna, łąki oraz pola czy w końcu dżungle i pustynie dalekiego południa. To jednak jeszcze nie koniec! Każdej z czterech krain, składających się na Myrtanę, przypisany zostanie unikatowy styl architektoniczny. Sam Verreant jest najbardziej chyba zbliżony do tego, do czego przyzwyczaili nas poprzednie części cyklu. Wędrując na południe napotkamy natomiast cywilizację, której kultura zbliżona jest bardziej do arabskiej...

## Fabula...

Wiecie już, że armie króla Rhobara II zostały ostatecznie pokonane przez siły orków, a ci przystąpili do oblężenia samego Varrnatu. W tym samym czasie wybucha także rebelia skierowana przeciw królom: poszczególni książęta zaczynają się buntować, zaś ich miasta odłączają się od królestwa. Mimo wszystko jednak wydaje się, że orkowie wcale nie zamierzają korzystać ze zwycięstwa i niszczyć resztek państwa ludzi! Poprzedzają na obleganiu stolicy, szukając czegoś albo kogoś... Zadaniem gracza będzie oczywiście powstrzymanie orków i dowiedzenie się, co spowodowało ich nagłą inwazję.

Autorzy obiecują, że nie popełnią błędów znanych z dwójki, a fabuła gry nie będzie tak infantylna i przewidywalna. Tym razem – podobnie jak w świetnej pod tym względem jedynce – ma być ona pełna nieoczekiwanych zwrotów. Oczywiście oprócz samego wątku głównego, pojawia się w historii masa interesujących wątków pobocznych.

Także kwesty zapowiadają się dużo ciekawiej niż dotychczas. Każdy z nich można będzie rozwiązać na co najmniej kilka zupełnie różnych sposobów. Wszystko to dzięki znacznemu zwiększeniu roli dialogów w rozgrywce. Poprzez odpowiednie prowadzenie rozmowy pojawi się szansa przekonania rozmówcy do swoich racji lub wyciągnięcia od niego potrzebnych informacji.

Wielkie znaczenie ma odgrywać tutaj reputacja bohatera. W zależności od podejmowanych działań zmieni się w istotny sposób stosunek napotkanych postaci do gracza. Jeżeli dokonasz jakiegos szczególnie bohaterskiego czynu, możesz być pewien, że okoliczni ludzie będą cię traktować jak herosa. Oczywiście system ten działa w obydwie strony... W nowej odsłonie starego hitu, na wzór świetnego KotOR-a, będzie można rozwiązywać większość zadań także w zły sposób. „Wyznawcy” Beliara znajdą w końcu tu coś dla siebie. :) Dzięki temu pojawiają się także różne możliwe zakończenia gry.

## Wiecej interakcji...

Tym, co przede wszystkim uczyniło sławnym serię Gothic, były właśnie ogromne – oczywiście





jak na cRPG - możliwości interakcji z otoczeniem. Świat wydawał się tu niesamowicie realny. Ludzie zajmowali się codziennymi sprawami: kowal wykuwał miecze, kucharze przygotowywali posiłki, straż miejska ćwiczyła zawzięcie w garnizonie, a nocą wszyscy ludzie powracali do domów lub popijali trunki w gospodach. Przykłady można by tu mnożyć chyba w nieskończoność...

Oczywiście wszystko to pozostanie i w trzeciej części cyklu. Jednak najbardziej ciekawie zapowiada się obietnica zrezygnowania ze skryptowania ruchów postaci niezależnych. Teraz wszystkie napotkane osoby mają posiadać pewną dozę „inteligencji”, dzięki której czynności, jakie wykonują, będą wyglądać za każdym razem nieco inaczej. W praktyce oznacza to, że kowal za każdym razem podejście do kowadła zupełnie inną drogą, a każdy kolejny miecz wykona przy użyciu nieco innej kombinacji ruchów. Dzięki takiemu rozwiązaniu zachowanie napotykanym postaci zostanie

choć trochę pozbawione owej irytującej niekiedy monotoności.

Wypada także wspomnieć o planach ulepszenia AI. Według zapowiedzi, każdy z przeciwników zareaguje zupełnie inaczej na twoje działania. Niektórzy wrogowie, zamiast atakować w pojedynkę, będą się starali wciągnąć gracza w zasadzkę lub poczekają na posiłki. Jeszcze inni po prostu... uciekną, gdy uznają, że są słabsi od ciebie. Ulepszoną inteligencję widać będzie zwłaszcza po zachowaniu się zwierząt. Część z nich ma preferować atak z

# GOthic II

Pierwszy oficjalny dodatek!

W sprzedaży  
od stycznia!



[www.gothic2.com](http://www.gothic2.com)



Copyright © 2002-2004 by Pluto 13 GmbH, Germany



zaskoczenia. W trójce nie będzie nic dziwnego w widoku skradającej się lub czającej się bestii.

### Gildie odwołują waleń...

No, może nie całkiem... w Gothiku 3 nie będzie już jednak przymusu nakazującego dołączenie się do jakiegokolwiek organizacji. Zawsze oczywiście graczom należącym do różnych gildii grać się będzie znacznie łatwiej niż tym nigdzie niezrzeszonym - jednak przymusu nie ma... Większość ekwipunku, w tym i zbroje, pojawi się nareszcie w zwykłych sklepach. Jedynymi ograniczeniami będą tylko twoje umiejętności i zasobność sakiewki. Oczywiście przyłączenie się do jednej z kilkunastu (!) dostępnych gildii i organizacji da wymierne profity. Jednak - jak twierdzą sami twórcy, dołączenie do jednej z gildii wpływa na twoją reputację u innych. Niektóre grupy walczą ze sobą i dołączenie się do jednej z nich spowoduje automatycznie, że zwolennicy tych innych zaczną cię atakować. Wzorem „Nocy Kruka”, w opisywanej grze pojawiają się zarówno małe gildie i organizacje, jak i potężne stronnictwa. Zyskasz więc zarówno okazję dołączenia się np. do gildii złodziejskiej, jak i będziesz miał możliwość wstąpienia na służbę do jednego z wielkich książąt.

Tym razem - w odróżnieniu do poprzednich części - można w sprzyjających okolicznościach należeć jednocześnie do kilku różnych organizacji. Szczególnie ważne jest to dla magów, którzy aby zyskać dostęp do zaklęć, muszą dołączyć do jednego z kręgów magii. Według niepotwierdzonych informacji, pojawiają się tutaj nowe odłamy magów. Oprócz znanych już magów ognia i wody, spotka się także magów ziemi (brąz/zieleni) i powietrza (bieli), a wraz z nimi do panteonu bogów Gothika dojdą oczywiście nowe bóstwa. Każdy z kręgów magii będzie dysponował zupełnie innymi zaklęciami.

### Nowy system walki...

Bez obaw - „nowy” występuje tu w znaczeniu „znacznie ulepszony i przebudowany”. Podstawowe założenia systemu walki pozostaną bez większych zmian: największe nowości napotkamy w samym sposobie wykonywania combosów. Większość graczy narzekała na ich małą skuteczność i trudność z wykonywaniem. W trakcie walki zwykle bardziej opłacało się stosować metodę „na bolki”, niż bawić się w wyprowadzanie skomplikowanych ciosów specjalnych. Teraz ma się to zmienić. Do wyprowadzenia specjalnego ciosu wystarczy ma wykonanie bardzo prostej kombinacji ruchów oraz odpowiednio długie przytrzymanie klawisza ciosu. W zależności od wyszkolenia bohatera we władaniu bronią zmienia się typ, siła i czas „naładowania” combosu. Co więcej - będzie można wyprowadzać ciosy nie tylko przy użyciu klawiatury, ale także korzystając wyłącznie z samej myszy. Całość ma przypominać nieco system znany chociażby z serii Jedi Knight. Weteranów serii jednak uspokajam - nadal będzie można używać klasycznego systemu walki, znanego z części 1-2. Niektórzy przebakują także o zastosowaniu w grze modułu mającego obrazować rany i kondycję wroga, z którym walczysz (coś jak ślady po ciosach w Wizardry 8)...

### Umiejętności

Teraz jeszcze tylko parę słów o zmianach w umiejętnościach, jakie będzie mógł posiadać bohater w najnowszej części Gothika. Pewna część umiejętności zniknie, zamiast nich pojawi się kilka zupełnie nowych. Prawie wszystkie zdolności poboczne będą poziomowane (tak jak „otwieranie zamków” w jedynce). Zwiększy się także rozpiętość skali obrazującej wyszkolenie bohatera we władaniu bronią. Ma ono w jeszcze większym stopniu wpływać na zdolności bojowe prowadzonej przez gracza postaci. Kolejnym novum jest także zróżnicowanie systemu walki w zależności od używanej broni - zupełnie inaczej wygląda przecież walka toporem, a inaczej mieczem. Autorzy w końcu o tym pomyśleli i w grze optymalna technika walki mieczem okaże się zupełnie nieprzydatna, gdy zamieni się broń na topór lub buławę. Jak na razie, mimo oczekiwań, nic nie wskazuje na to, aby w trójce pojawiły się tarcze...

### Grafika...

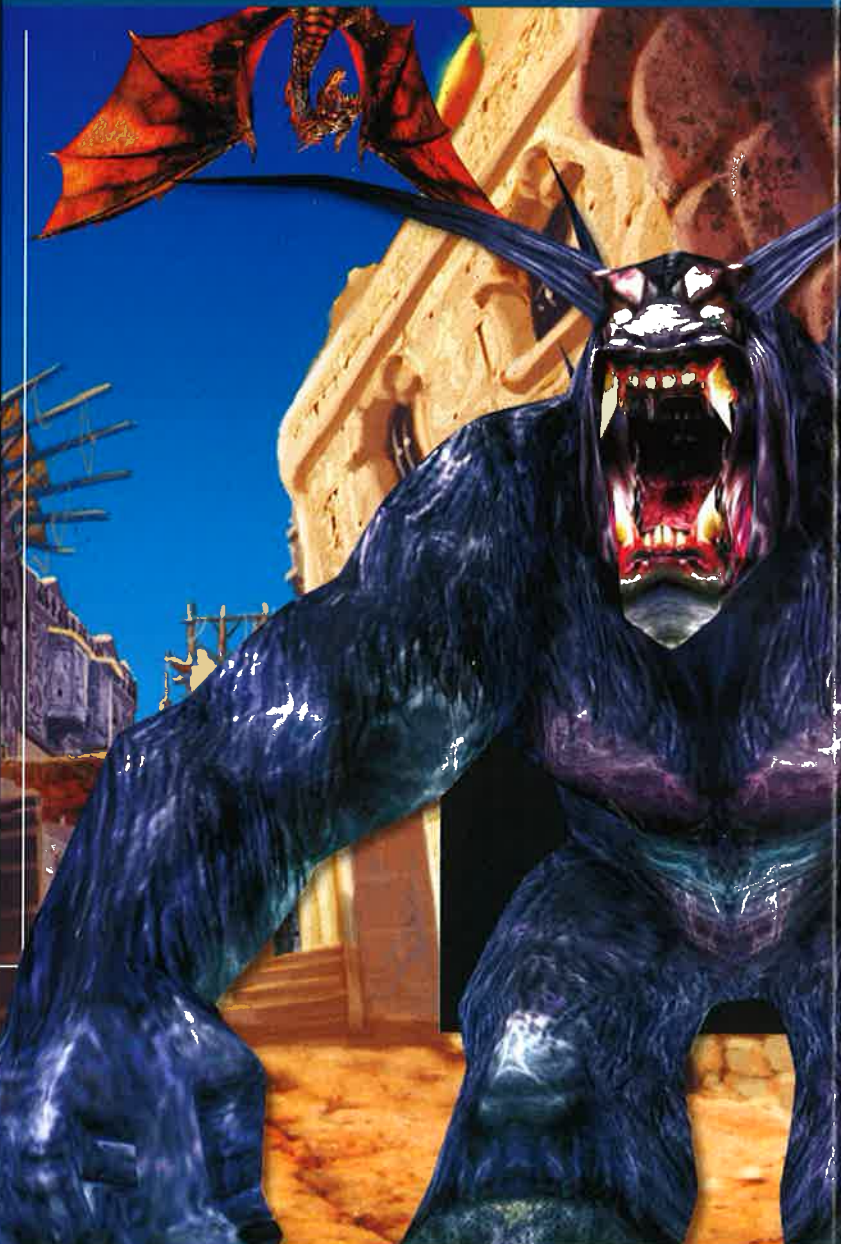
Twórcy z Phirania Bytes zrezygnowali z ulepszenia już mocno wysłużonego silnika, na jakim pracowały pierwsze części Gothika. Engine, który wykorzystuje trzecia część sagi Gothic, to całkowicie przebudowany Gamebryo, silnik znany między innymi z innej gry JoWooD - Die Gilde II (w Polsce bardziej kojarzonej chyba jako sequel Europy 1400). Jako ciekawostkę podam, że z tego samego silnika korzysta główny rywal Gothika, czyli TES III: Morrowind. Będzie on w pełni zoptymalizowany pod DX 9. Twórcy obiecują, że świat gry zostanie przedstawiony z ogromną ilością detali, a efekty specjalne będą oszałamiające. Na wzór FarCry'a ma także zniknąć (prawie) całkowicie „mgła” zasłaniająca bardziej oddalone tereny. Jednak największe zmiany zaobserwujemy w sposobie obrazowania samych postaci i w ich animacji - tym ma się zajmować licencjonowany silnik EMotion FX 2. Jak się chwala sami twórcy, animacja postaci, a szczególnie mimika ich twarzy, nie będzie wcale ustępowała tej z Half-Life'a 2! Hm. Także szczegółowość, z jaką zostaną przedstawione modele postaci oraz ich ekwipunek, ma zapierać dech w piersiach.

### Parę słów o muzyce

Trzeba przyznać, że muzyka w poprzednich częściach cyklu nigdy nie była najlepszej jakości. Teraz ma się to zmienić - dla nagrania ścieżki audio do Gothika 3 zostanie wynajęta orkiestra symfoniczna z Wiednia. Jednak całość pozostanie utrzymana w „klimatach” poprzednich części. Nie uświadczymy tu raczej żadnych pompatycznych utworów w stylu Baldurs Gate'a 2. Może to i lepiej?

### Koniec...

Jak widać, gra - mimo że nafaszerowana różnymi nowościami oraz modyfikacjami - nie powinna specjalnie odbiegać od ducha poprzednich części. Miejmy także nadzieję, że ludzie z Phirania Bytes nie popełnią błędów znanych z dwójki i gracze dostaną do rąk w pełni wartościowy produkt. Gra ukaże się przypuszczalnie w Niemczech w czwartym kwartale roku 2005. Jednak zapewniam - jest na co czekać! **[CDA]**





# PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN™



REKOMENDACJA  
GRY OnLine  
www.gry-online.pl  
Ocena: 88%

OCENA  
wp.pl  
Ocena: 9/10

INTERIA.PL  
Ocena: 9/10

gamesweek.pl  
Ocena: 96%

Patronat medialny



„Choć wydawało się to niemożliwe,  
teraz mamy już pewność: Prince of  
Persia: Warrior Within jest jeszcze  
lepszy od swojego poprzednika!”

## NIC NIE JEST PRZESĄDZONE...



PC CD-ROM

PlayStation 2



WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM  
WWW.POP.GRY-ONLINE.PL



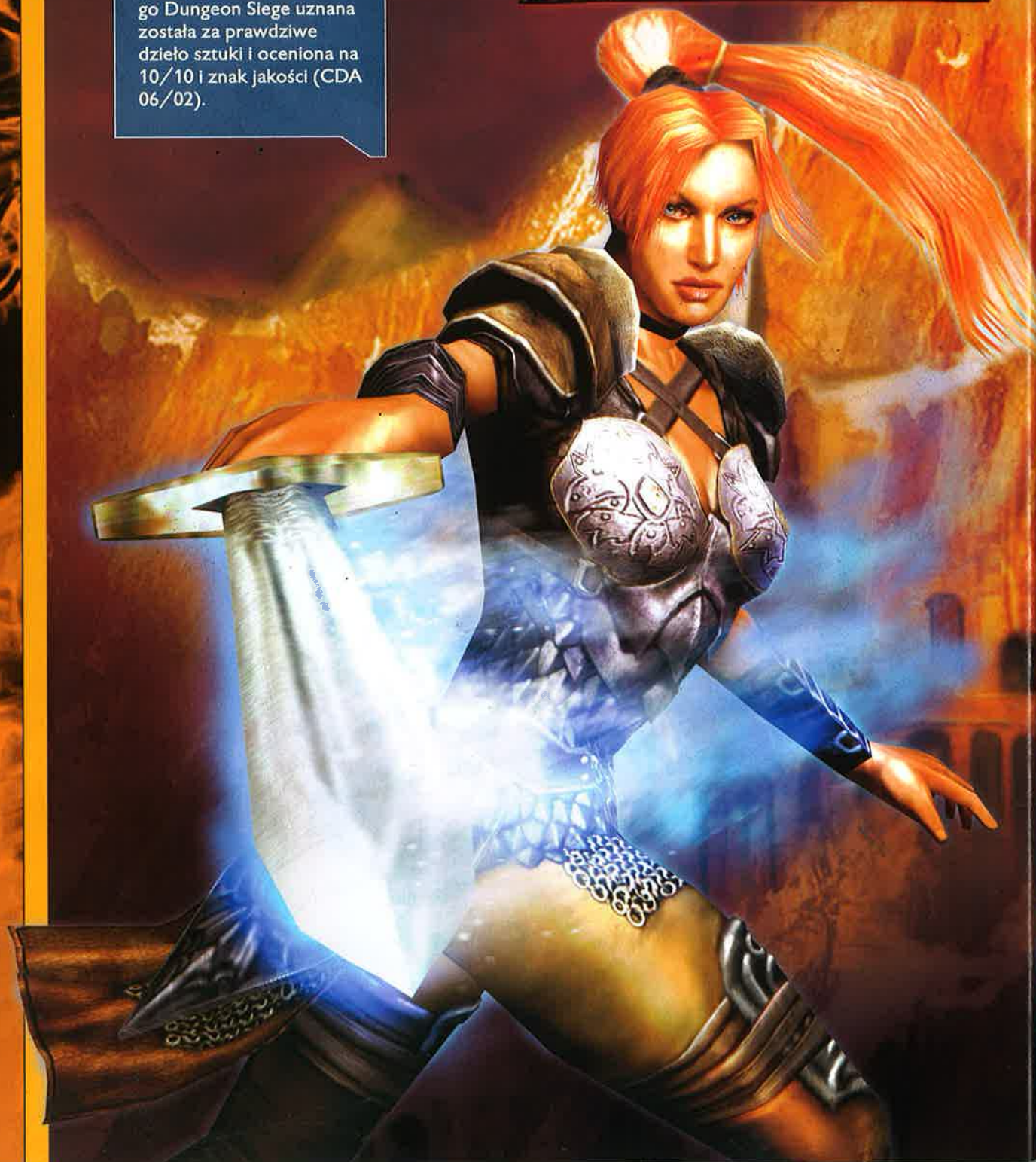
UBISOFT™

© 2004 Ubisoft Entertainment. Based on Prince of Persia™ created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia Warrior Within are trademarks of Jordan Mechner used under license by Ubisoft Entertainment. Microsoft and the logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "P." and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Dungeon Siege - action role-playing autorstwa Gas-Powered Games - firmy twórcy Total Annihilation Chrisa Taylora - była jedną z najprzyjemniejszych niespodzianek roku 2002. Mimo fasadowej fabuły (uratuj świat), mimo szczątkowych dialogów i uproszczonej walki stała się pozycją obowiązkową dla redakcyjnej większości i przez dobrych kilka tygodni skutecznie dezorganizowała jej pracę. To był główny powód, dla którego Dungeon Siege uznana została za prawdziwe dzieło sztuki i oceniona na 10/10 i znak jakości (CDA 06/02).

# DUNGEON SIEGE II





## Proroctwa azunijskie

W swych próbach dotarcia do informacji natrafiliśmy na dwa dokumenty zwane „Pergaminami Podwzgórza Agallańskiego”. Zamieszczamy poniżej ich tłumaczenia bez dodatkowych komentarzy.

**I.**  
**Nota historyka:** Poniższy fragment Pergaminów Podwzgórza Agallańskiego jest interesujący, gdyż zdaje się przepowiadać odrodzenie samego Azunaia Obrońcy. Możliwe jest naturalnie, że opisywany bohater może być inną postacią historyczną czy nawet mityczną, jednak podobieństwo opisywanych zdarzeń do biografii Azunaia zdaje się znaczące, a odniesienie do Zaramotha jako „Niszczyciela” – nieprzypadkowe.  
Biedla z Aman’lu

**Rozproszenie władzy, rozproszenie dusz;** zwycięstwo tarczy przejawia się w jej strzaskaniu.

**Obrońca jest dzieckiem,** bawiącym się w samotności w skrzypieniu esencji magicznej. I dziecko dorosnie, by stać się wodzem.

**Podziemny strumień** przyćmiony jest wyniosłymi szczytami. Wódz przybędzie do górskich artystów, którzy przeleją ich ból w jeden bunt.

**I kiedy cień Niszczyciela** padać będzie na krainę, ogień buntu opierać się będzie ciemności. Skorupa władzy stanie się najciemniejsza na obrzeżach cesarstwa, gdzie pływają odwrócić się od centrum i zasiać falę za tarczą.

**I gambit giganta** skryje Obrońcę i stanie się zniszczenie Niszczyciela.

**Władza będzie rozproszona.**

**II.**  
**Nota historyka:** Poniższy dokument to fragment „Pergaminów Podwzgórza Agallańskiego”, datowanych na chaotyczny okres sprzed Pierwszej Ery. Podobnie jak inne proroctwa fragment ten zawiera odniesienia do Niszczyciela (Un-Maker) i Obrońcy (Defender), niemniej wzmianka o „nasionach parweniusza” jest intrygująca. Historycy wciąż nie ustalili, czego może dotyczyć to odniesienie.

Biedla z Aman’lu

**Władza powstanie** w nowej erze i wzniesie broń Niszczyciela.

**I zgromadzi** armię.

**Dwa nasiona parweniusza** wzrosło na nizinach wykorzenię się wskutek niezadowolenia. Podażą głębokimi brudami mrocznych rozbiłków miecza. Siła ich korzeni sprawi, że przetrwają, mimo że jedno padnie.

**A upadek** ten będzie jak przycięcie drzewa – ofiara jednego, która pozwala trwać Innemu. A Inny wzrośnie kierowany siłą krwi brata.

**Ten, który** dzierży miecz Niszczyciela, oślepiony swą własną ambicją, nie dostrzeże wzrostu Innego.

**I upadły owoc** wyprze się swego kamiennego dziedzictwa. A kamień okaże się kluczem w zamku strzaskanych wrót, i prawo krwi ujawni się.

**Duch Obrońcy** przebudzi się i przywdzieje nowe ciało. Niszczyciel i Obrońca spotkają się ponownie.

**Dungeon Siege II z pewnością nie będzie grą przełomową. Ma jednak ogromne szanse, że będzie tytułem, przy którym miło spędzić kilka czy kilkanaście dni i nigdy nie żałować tego czasu.**



**I ta opinia** o niej się nie zmienia. Mimo upływu czasu – od jej premiery upłynęły już blisko trzy (!) lata! – wciąż uważamy, że była to ocena właściwa. Wiemy to zaś stąd, że powracamy co jakiś czas do Dungeon Siege’a, by znów zobaczyć „jeszcze jeden poziom, jeszcze dwa potwory, jeszcze pięć minut”...

Byli jednak, trudno w to uwierzyć, i tacy, którym nie podobala się formuła Dungeon Siege’a. Ci, nie bacząc na niewiarygodną wręcz grywalność, narzekali na to, że „gra się sama”, a gracz jest na uboczu, zapomniany i niepotrzebny, że przydaje się jedynie, by wcisnąć klawisz odpowiedzialny za użycie napojów leczących. Utyśkiwali także na właściwie żadne znaczenie fabuły, dialogów i zadań i na przemożny nacisk na walkę. Tych wszystkich ucieszy fakt, że Gas- Powered Games wzięło sobie do serca ich żale i zbliżająca się wielkimi krokami premiera Dungeon Siege’a II będzie świętem także dla nich.

### O konstrukcji

Nie zmienia się udanego przepisu i nie naprawia czegoś, co nie jest zepsute. **Dungeon Siege II** podobna będzie zatem do swej wysmienitej poprzedniczki. Nadal określać będziemy ją mianem role-playing „lite”, action-role-playing czy nawet hack’n’slash. Wciąż, jak Dungeon Siege, każe przemierzać krainy świata Aranny, walczyć z coraz bardziej wymagającymi przeciwnikami i zbierać coraz potężniejsze przedmioty. I nadal główną motywacją dla „jeszcze pięciu minut” będzie nie tyle fabuła, co najwycieczniejsza ciekawość, jaki to nowy cudowny widok kryje się za horyzontem, jaki nowy skarb przypadnie nam w udziale w nagrodę za pokonanie niewidzianego dotąd typu potwora i jak sprawdzić się w walce będąc nowo nabyte moce bohaterów.





Jednocześnie jednak spełniać będzie też wszelkie formalne wymogi prawdziwego role-playing: istnieć w niej będą (i będą istotne dla gry!) fabuła, dialogi, zadania, Dungeon Siege II całkowicie zrywa w tym względzie z prostotą. Naturalnie w dalszym ciągu szala, na której złożono walkę, wyraźnie przeważa nad wszystkim innym, jednak w Dungeon Siege'u II fabuła ma być dużo mniej naiwna i zarazem znacznie, znacznie lepiej opowiedziana.

### O fabule

Podstawą fabuły DS 2 jest... jej głębia - kompletne przeciwieństwo „ocal świat” z pierwszej części gry. I tu ciekawostka: nie wiadomo dokładnie, jaką historię opowie nam Dungeon Siege II. Wiadomo tylko, że historia rozgrywa się po wydarzeniach opowiedzianych w Dungeon Siege'u, nie jest jednak jej bezpośrednim ciągiem dalszym. W tym przypadku świat Aranny ponownie pada ofiarą inwazji - łupem armii stworów kierowanych przez złowrogięgo Valdisa. Na jego drodze zaś - o ironio - nie stoi nikt. Nie, nie mylą was oczy - tym razem gracz rozpocznie po stronie zwycięzców/najeźdźców, a jego alter ego stanowić ma gorliwego poplecznika Valdisa. Dopiero po pewnym czasie... ale nie zdradźmy zbyt wiele...

Niezwykłość fabuły podkreślać mają nowe sposoby narracji. W Dungeon Siege'u II nie pojawią się np. zlecenia „przypadkowe”, umieszczone w grze tylko po to, by gracz miał szansę



### Rzecz o technologii

Jedyną składową Dungeon Siege'a, w ocenie której nie było rozbieżności, była oprawa graficzna gry. Autorzy SFX engine tworzył w pełni trójwymiarowy, przepiękny i zróżnicowany świat „bez spoin”. I nie zestarzał się - potrafili zachwyć nawet dziś! Gas-Powered Games postanowiło poprawić także jego. Naturalnie najłatwiej było stworzyć nowe scenerie - i takie rzeczywiście się pojawiają. Do tych znanych już z Dungeon Siege'a i Legends of Aranna dołączyły pustynia, upiorny las i zapewne inne.

Kolejnym nieco trudniejszym zabiegiem, mającym na celu urozmaicenie wizerunku świata Aranny, jest zmodernizowanie engine'u pod kątem nowych technologii. Dzięki temu twórcy zyskali możliwość wykorzystania nowych efektów graficznych - multiteksturowania, efektów cząsteczkowych, pixel i vertex shaderów 2.0. To one sprawiają, że świat gry wydaje się tak żywy, a efekty czarów tak czarujące. Mimo to nawet one nie są w stanie przyciągnąć znaczenia najpoważniejszej ze zmian. Jest nią całkowita zmiana charakteru scenerii. W Dungeon Siege'u była ona jedynie tłem, w chwili obecnej stała się bohaterem! To dzięki jej interaktywności. Twórcy twierdzą, że możliwe ma być zatopienie całych map!

Interfejs gier serii Dungeon Siege stanowi autentyczne rozwiązanie modelowe. Jest intuicyjny do tego stopnia, że grać da się w dosłownie moment po zakończeniu intra, bez konieczności przechodzenia rozbudowanych tutoriali. Nie oznacza to jednak, że interfejs - tak bliski ideału - nie uległ usprawnieniu. Pojawiła się np. opcja automatycznego porównania znalezionej części ekwipunku do tej już posiadanej. Potwierdzone zostało także, że pojawi się więcej miejsc na czary (co idzie w parze ze zwiększoną liczbą czarów), a w dzienniku - prócz listy zadań - także mapy, a nawet bestiariusz z poradami, w jaki sposób da się podejść danego stworu...

Najmniej wiemy o warstwie audio gry. Wiadomo tyle, że każda z ponad 260 postaci niezależnych ma mówić. Pewnie jest także, że muzyka ponownie zajmie się Jeremy Soule - najbardziej popularny kompozytor soundtracków do gier (m.in. Icewind Dale, Dungeon Siege, Neverwinter Nights, Star Wars: Knights of the Old Republic, Warhammer 40.000: Dawn of War). Jest to wieść o tyle dobra, że trwające blisko trzy godziny aranżacje głównego tematu Dungeon Siege'a towarzyszyły nam jako „audio” przez długi czas.



## Moce heroiczne

Mocy heroicznych - tych superzdolności pozostających na użytek bohaterów jest w Dungeon Siege II łącznie 32. My poznaliśmy... trzy spośród nich.

### Detonacja (Detonation)

Magia bitwy to studium kontrolowania energii magicznej. Niezbędna jest nieprawdopodobna koncentracja i dyscyplina, by przekształcić tę energię w kontrolowany czar, który pochłonie wrogów, a pozostawi nietkniętymi sprzymierzeńców. Możliwe jest jednak także wywołanie niekontrolowanego płomienia spopielającego wszystko, czego dotknie - tak wrogów, jak przyjaciół.

### Krąg mrozu (Circle of Frost)

Magowie natury muszą czynić wszystko, co w ich mocy, by zachować życie lub eliminować zakłócenia naturalnego porządku. Swe obowiązki pełnią czerpiąc z sił natury - wody, ognia, życia. Krąg mrozu jest imponującym, ale wyczerpującym pokazem mocy - bloki lodu wyrastają z ziemi, więząc wszystkich w okolicy.

### Krąg śmierci (Whirling Strike)

Technikę tę wypracował legendarny wojownik znany jako „Nawalnica z Tel’Kilae”. Był silnym, twardym awanturnikiem i czynił wszystko, co w jego mocy, by odciągnąć przeciwników od jego słabszych kompanów-magów. Kiedy był otoczony przez przeciwników, potrafił zatoczyć swą bronią krąg, scinając wszystkich swych wrogów naraz.

zdobyć dodatkowe doświadczenie. Przeciwnie - wszystkie mają wynikać z i przyczyniać się do całokształtu historii. Napędzające akcję przerywniki filmowe wykorzystywać mają wszelkie narzędzia i sztuczki reżyserskie. Uwiarygodnieniu świata przysłuży się również kreacja zamieszkujących go postaci - m.in. fakt, że sprzymierzeńcy, jak niegdyś w grach serii Fallout i Baldur's Gate mieć mają własne plany i cele. Nie dość na tym - twórcy zapewniają, że każda z napotkanych postaci niezależnych (ponad 260 w całej grze!) dysponować ma podobnie bogatym tłem - głosem, postawą... Te ostatnie mają zaś znaczenie dlatego, że w Dungeon Siege'u II pojawią się wreszcie prawdziwe dialogi - rozbudowane, pozwalające wpływać na ich przebieg i wynik. Wszystko to razem umożliwi rzeczywiste „odgrywanie roli” bohatera.

## O bohaterach

Dungeon Siege była action role-playing drużynowym i nie inaczej ma się rzecz z jej sequelem. Tym razem jednak kierować będziemy co najwyżej sześcioma postaciami w drużynie (uprzednio - aż ośmioma). Zmniejszenie liczebności grupy Dungeon Siege II rekompensuje czymś, czego życzyli sobie uprzednio niezadowoleni - zwiększeniem znaczenia każdego z jej członków.



## Rzecz o grywalności!

Dungeon Siege II z pewnością nie będzie grą przełomową, grą, która zmieni sposób, w jaki postrzega je świat. Ma jednak ogromne szanse, że będzie tym, czym chciałby widzieć ją gracz - tytułem, przy którym miło jest spędzić kilka czy kilkanaście dni i nigdy nie żałować tego czasu.

Nie będzie role-playing skomplikowaną, jednak prostota jej rozwiązań ma swój urok, a realizacja pierwotnych zamierzeń - zgodnie z myślą, że diabeł tkwi w szczegółach - musi budzić uznanie nawet najbardziej nieprzychylnych. Sami twórcy twierdzą, że jedynym, czego może brakować graczom, to walki konnej czy... gryfiej. Warto więc czekać na premierę Dungeon Siege'a II, która odbyć się ma już wiosną.

A to wspomniane konie... Może w Dungeon Siege'u III?

Na pierwszy rzut oka zmiany nie są widoczne. Nadal w grze istnieją cztery klasy (wojownik, łucznik, mag bitwy, mag natury). Dungeon Siege II jednak rozwija tę ideę, tworząc swoiste „podklasy” - a ściślej przypisane im umiejętności. Dzięki nim mag natury może specjalizować się w przywoływaniu magicznych sprzymierzeńców lub też poświęcić swój talent leczeniu i czarom wzmacniającym sprzymierzeńców. Wojownik zaś ćwiczyć w walce dwoma rodzajami broni naraz czy walce obronnej z użyciem pawęży. Naturalnie wybór klasy w Dungeon Siege'u II nie jest, jak w innych grach gatunku, nieodwracalny. Przeciwnie - jak niegdyś możliwa jest zmiana aktualnie wykorzystywanej broni (a więc i klasy) dosłownie w dowolnej chwili, jednym kliknięciem myszy.

Swoboda rozwoju bohatera (pamiętacie tych magów w zbrojach płytowych, przemierzających Półwysep Utrean w trybie multiplayer Dungeon Siege?) ulegnie w Dungeon Siege'u II pewnemu ograniczeniu. Bez obaw jednak - szkolenie się w jednym fachu dyktować będzie zdrowy rozsądek. To dlatego, że wraz z podklasą

mi bohaterowie zyskali zdolności naprawdę niepowtarzalne - moce heroiczne - heroic powers. Są to, właściwie jedynie klasom i gromadzone wraz ze zdobywanym doświadczeniem, niezwykle ataki. Wojownicy dla przykładu będą w stanie ogłuszyć przeciwnika czy zatoczyć bronią krąg śmierci zadający obrażenia wszystkim pobliskim przeciwnikom. Łucznikom moce heroiczne pozwolą wystrzelić strzałę mocy, przesyłającą kolejnych przeciwników, magom zaś stworzyć megaczary. Te z kolei wprowadzą również konieczność taktycznego rozgrywania tym atutem - przypadkowe aktywowanie mocy może przynieść więcej szkody niż pożytku. Tak jest np. z czarem Detonation (ogromna eksplozja) raniącym wszystkich w polu swego działania. Przysłuży się drużynie najlepiej, gdy poprzedzi go Circle of Frost (krąg mrozu), który zamrozi przeciwników, pozwalając sojusznikom wycofać się poza zasięg postępującej w ślad za nim kuli ognia!... Podobne kombinowanie efektów różnych mocy i czarów - zdaniem twórców - będzie jednym z najciekawszych aspektów o walki w Dungeon Siege'u II.

## O walce

Jednym z nielicznych niepodważalnych zarzutów (o ile przyjmniemy, że to faktycznie zarzut) wysuwanych w stosunku do Dungeon Siege'a było to, że... akcja dzieje się sama. Rzeczywiście, przez większość czasu wystarczało jedynie zainicjować starcie i jedynie przyglądać się jego przebiegowi, okazjonalnie wspierając walczących napojem zdrowia czy magii. To sprawiło, że każda kolejna walka szybko stawała się kopią poprzedniej: w pierwszej linii wojownicy, w drugiej - łucznicy, za nimi zaś wsparcie w postaci magów rzucających swe healing winds... To już jednak historia.

Ambicją twórców Dungeon Siege'a II jest stworzenie walki, którą pozwoli wykonać się także bohaterowi zasiadającemu przed monitorem. Twórcy obiecują, że będzie „taktycznie interesująca”, tj. wymagać będzie decyzji taktycznych podejmowanych w niemal każdej sekundzie starcia. Możliwe ma być wciąż, naturalnie, inicjowanie walk poprzez proste kliknięcie na przeciwniku (lub w jego pobliżu), ale także przygotowanie się - rzucenie czarów ochronnych, rozstawienie taktyczne członków drużyny i wydanie sygnału do ataku w chwili, gdy dostępne będą wszystkie moce bohaterskie.



To oznacza, że choć kompleksowość walk Dungeon Siege'a II wciąż nie jest w stanie zagrozić Neverwinter Nights czy Star Wars: Knights of the Old Republic, to jednocześnie znacznie odbiega od Diablo. Niezadowolonych z takiego obrotu spraw nie powinno być wielu...

### O przeciwnikach

Dungeon Siege była role-playing o nieprawdopodobnym rozmachu, jeśli idzie o kreację i zróżnicowanie świata i zamieszkujących go istot. Dungeon Siege II, zgodnie z zasadą - więcej i lepiej - poprawi stan także tego aspektu gry. Nie ograniczy się jednak do prostego zwielokrotnienia liczby gatunków poprzez np. zmodyfikowanie tekstur, ale wprowadzi kompletnych nowych przeciwników.

Pewne jest, że również oni (zwłaszcza bossowie) dysponować mają umiejętnościami specjalnymi! Dodatkowym utrudnieniem jest system AI (tu zwana „trenerską” - Coach AI). Ta nie tylko pozwoli twórcom określić najbardziej prawdopodobne zachowania podczas walki (samotny krąg w starciu z doświadczonymi awanturnikami najpewniej da nogę), lecz także nauczyć ich działań koordynowanych i ataków w najbardziej podatnych (czyt. magów). Prawdziwym koszmarem bohaterów będą natomiast bossowie, którzy dosłownie wymuszają na nas zmiany taktyki w trakcie walki. Aktywna pauza, jak widać, przyda się bardziej niż kiedykolwiek. Mamy też nadzieję, że twórcy pozwolą czasem, jak w Dungeon Siege'u w przypadku smoka - pominąć tych najbardziej wymagających przeciwników...

W ślad za założeniem, że sukces wymaga bezustannej uwagi gracza, iść mają nagrody. Nie od dziś wiadomo, że jednym z najpotężniejszych magnesów gier serii Diablo czy choćby właśnie Dungeon Siege'a jest... łup - wpół losowo generowane przedmioty - pozostałość po pokonanych przeciwnikach. W Dungeon Siege'u II system generowania łupów



### Mul juczny - inny i lepszy!

Najwdzięczniejszym towarzyszem graczy w Dungeon Siege'u był bez wątpienia... mul juczny! To przemile stworzonko bez ryku skargi przenosiło na grzbiecie paki i kufry wypelnione dobrem zyskanym w czasie gry. Bez lęku stąpało wąskimi ścieżkami przyległymi do górskich przepaści i groblami wśród bagien. Nie było także całkowicie bezbronne w starciu z niemiłcami, którzy właśnie je wzięli na celownik. Kilka dobrze wymierzonych ciosów kopytem niejednego aspiranta do miana mistrza zła odesłało w niebyt...

Powody, dla których to właśnie on stał się ulubionym tematem rozmów graczy Dungeon Siege'a, były różne. Wśród nich na pewno znaczącą rolę odgrywała „papierowość” nieco bardziej humanoidalnych sprzymierzeńców - pionków. Ważna jednak była także świeżość pomysłu - czegoś podobnego nigdy wcześniej w grach role-playing po prostu nie było!

Mul juczny jednak okazuje się jedynie początkiem. W Dungeon Siege'u II idea zwierzęcego tragarza rozwinięta została do stopnia, w którym stał się on magicznym pomocnikiem - kimś na kształt powiązanego z właścicielem chowańca. Związek ten oznacza, że ci niezwykle sprzymierzeńcy rosną w siłę wraz ze swym właścicielem i zyskują nowe umiejętności wraz z rozwojem postaci. Innymi słowy - oni także są bohaterami. Niestety, kim owi nowi bohaterowie są, pozostaje ściśle strzeżoną tajemnicą. Jedynym potwierdzonym jest element ognia rażący kulami ognistymi.





### Dungeon Siege II - mini role-playing online!

Tryb multiplayer w Dungeon Siege'u mógł być jedynym wystarczającym powodem, dla którego warto było ją poznać. Był kompletnie nową grą, rozgrywaną się w innym świecie niż Ehb z kampanii single player. Każdy z graczy kontrolował tylko jedną postać, która wykonywać mogła zadania właściwe tylko trybowi multiplayer. Wszystko to razem plus prostota rozgrywki sprawił, że dla wielu ludzi był pierwszym role-playing online w ogóle. Naturalnie - w skali mikro, ale jednak!

Niestety, szczegóły dotyczące trybu multiplayer w Dungeon Siege'u II oznaczone zostały przez Gas Powered Games/Microsoft klauzulą „tajne przez poufne”. Mimo to udało się nam ustalić, że zwiększona liczba graczy w trybie multiplayer to wcale nie najważniejsza ze zmian, jakie nas czekają. Tą najpoważniejszą stanowi fakt, że **każdy z graczy kontrolować ma całą drużynę!** Wyobraźcie sobie tylko - już przy pięciu graczach, z których każdy wie szesćosobową drużynę - tworzy się mała armia! Czyżby sceny oblężenia zamków, pamiętane ze zwiastunów, miały się ziścić?



### Dungeon Siege: Legends of Aranna

Legends of Aranna - jedyny dodatek do Dungeon Siege'a, nie był dziełem przełomowym. Jego największym minusem było to, że jej twórcy - Mad Doc Software - nie byli w stanie wyjść poza ramy wyznaczone przez Gas Powered Games i po prostu stworzyli Dungeon Siege'a bis. Największą zaletą - że wypełniła lukę rozciągającą się do premiery Dungeon Siege'a II.

został zaś nie tylko rozbudowany, ale także zmodyfikowany tak, by znalezione przedmioty mogły być użyteczne w zasadzie zawsze, a nie w 1 przypadku na 10. Interującym pomysłem jest także możliwość **zaklinania przedmiotów**, dzięki czemu uzyskują nowe cechy - zwiększone obrażenia, odporności itp. Naturalnie, tak jak w Legends of Aranna, pojawi się także broń legendarna, z nadzwyczajnymi cechami i szczegółowo opisaną historią.



# KONKURS

DO WYGRANIA 5 GIER  
DUNGEON SIEGE 2!

Odpowiedz na pytanie konkursowe:

Wydarzenia opisane w grze  
rozgrywają się w świecie:

- A Aranii
- B Plutonii
- C Edenii

prawidłową odpowiedź prześlij sms-em pod numer 7164

odpowiedź wpisz według schematu:

CA.DS.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź.

Koszt wysłania sms-a 1,22 zł brutto (1 zł netto).

na odpowiedź czekamy do 20 stycznia 2005.

Powodzenia!

Fundatorem  
nagrod jest

CDPROJEKT





# WORLD OF WARCRAFT

Najszybciej sprzedająca się gra w historii! Najwyżej oceniany MMORPG w historii! I pierwszy MMORPG w historii, w którego grać może każdy miłośnik gier fabularnych. Oto garść informacji i wrażeń zebranych przez nas w trakcie bety gry, która już teraz została uznana za przełomową.

**Pierwszego** grudnia Blizzard potwierdził, że WoW ustanowił w USA nowy rekord szybkości sprzedaży. W ciągu pierwszych 24 godzin nabywców znalazło ponad 240 tysięcy kopii tej gry, ponad 200 tysięcy graczy jeszcze tego samego dnia założyło konta, a około 17.00 w świecie gry przebywało ich jednocześnie ponad 100 tysięcy.

Jak się jednak okazało, mimo stress-testów i otwartych beta-testów (w tych ostatnich brało udział ponad pół miliona graczy) nikt aż tak dużego sukcesu nie przewidywał. 40 serwerów przygotowanych dla graczy nie wytrzymało obciążenia...

Ale to nie koniec problemów spowodowanych zbyt dobrą sprzedażą. Okazuje się bowiem, że nawet zwiększenie liczby serwerów (ponad 40 w ciągu 4 dni) problem jedynie oddaliło! Graczy jest coraz więcej i więcej. Doszło do tego, że w



## Questy

W World of Warcraft przeróżnej maści questy towarzyszą nam od samego początku i jest ich zastrzeżenie - w momencie premiery **ponad tysiąc!** Naraz można przyjąć aż dwadzieścia z nich, ale limit ten wcale nie został ustalony na zapas i da się go bez zbytnich problemów osiągnąć. Co równie ważne, w trakcie obcowania z betą ani razu nie zdarzyło się tak, by postać nie miała questu do wykonania. W każdym momencie dokładnie wiadomo było, co robić, choć jeśli ktoś woli questy ignorować i zajmować się eksterminacją potworów bez konkretnego celu, może to oczywiście robić.



Blizzard zebrał wszystkie dobre pomysły występujące w grach online, dopasował je do swojego świata, a potem dodał jeszcze trochę od siebie.

### Ile ras, tyle problemów

Każda z ras ma własne miejsca startowe, własne problemy, własne ścieżki fabularne i własną specyfikę. Można jednak wykonywać zadania dla przedstawicieli innych ras (o ile zechcą nam je dać) należących do tej samej frakcji, można także tworzyć mieszane drużyny. Ba, na uparte go da się nawet pogadać z kimś z drugiej strony barykady, ale tylko pod warunkiem, że będzie się znalo przynajmniej jeden wspólny język – bez tego druga strona zobaczy u siebie tylko ciąg niezrozumiałych liter.

chwili obecnej (początek grudnia 2004) Blizzard bardzo poważnie zastanawia się, czy... wysłać do sklepów kolejne pudełka!!! Oczywiście zanim nie dostawią nowych serwerów.

### Dla kogo? Dla każdego!

Właśnie to stwierdzenie leży u podstaw tak oszołamiącego sukcesu World of Warcraft. Wygląda, jakby Blizzard zebrał wszystkie dobre pomysły występujące w grach online, dopasował je do swojego świata, a potem dodał jeszcze trochę od siebie, upewniając się tym samym, że to będzie naprawdę jedyna taka gra na rynku. Udało się w stu procentach! To pierwszy MMORPG nie tylko dla hardcore'owców, którzy zjedli zęby online, ale także ludzi dopiero stawiających tam pierwsze kroki.

To tytuł zarówno dla maniaka zdobywania XP-ków na potworach, walk pomiędzy graczami, jak i tych, którzy chcą się po prostu wcielić w prowadzone przez siebie postacie. Dla duszy towarzystwa i samotnika.



## EUROPEJSKIE WYDANIE WOW

### Kiedy?

W chwili powstawania tego artykułu (początek grudnia 2004) premiera planowana jest na koniec lutego, ale ścisłej daty brak.

### Jak i za ile?

Dostępne będą dwie wersje: normalna w cenie 44,99 euro (oferowana przez jeden z polskich sklepów za 199 złotych) oraz kolekcjonerska za 69,99 euro (w Polsce jeszcze nie oferowana). Wersja zwykła zawierać będzie cztery płyty CD z grą w jednym z trzech języków (angielski, francuski lub niemiecki), instrukcję (dostępna będzie także po hiszpańsku oraz włosku) oraz miesięczną subskrypcję. Dodatkowo pudełko dostępne będzie w dwóch wersjach graficznych: graczy preferujących Przyimierze przywita strzygąca uszami ciemna elfka i krasnolud z garlaczem, natomiast członka Hordy – wyszczerzający zęby ork i rogaty tauren.

Limitowana wersja kolekcjonerska z zewnątrz różnić się będzie zarówno pudełkiem – wygląda jak stara księga – jak i zawartością. Przybędzie gra na DVD (będzie można wybrać, czy instalować ją z CD, czy z DVD), DVD z przygotowanym po angielsku materiałem filmowym o tym, co dzieje się za kulisami WoW, wydrukowana na tkaninie mapa świata, płyta CD z soundtrackiem, album z grafikami, instrukcja podpisana przez twórców oraz możliwość wybrania sobie jednego z trzech towarzyszy (panda, mini-diableł lub zergling – pozwolicie, że

jako zwolennik tradycyjnego podejścia do RPG-ów ich doboru nie skomentuję...).

### Miesięczna danina

Po upływie pierwszego miesiąca gry trzeba będzie wykupić abonament. Miesięczny ma kosztować 12,99 euro, jeśli zdecydujemy się przedłużyć ważność konta od razu o trzy miesiące, każdy z nich kosztować nas będzie 11,99 euro, natomiast przy przedłużeniu o pół roku 10,99 euro – wszystko oczywiście płatne z góry.

Co istotne, przedłużyć ważność konta będzie można nie tylko za pomocą karty kredytowej. Dostępne będą również specjalne zniżki, dzięki którym nawet jeśli nie doczekamy się rodzimego dystrybutora, nie powinno być z wnoszeniem opłat za grę większych problemów.

### Gdzie?

Europejskie centrum World of Warcraft usytuowano we Francji, jednak pracują tam ludzie z ponad 10 europejskich krajów, dzięki czemu niemal każdy z graczy z naszego regionu będzie miał szansę na otrzymanie pomocy od kogoś znajomego lokalnie. Niemal, bo o Polsce nikt nie wspomina, ale należy mieć nadzieję, że jest to tylko stan przejściowy. Oficjalnymi językami w europejskiej wersji będą francuski, niemiecki oraz angielski, aczkolwiek na konkretnym serwerze obowiązywał będzie tylko jeden z tych języków. Same serwery będą porzucane po Europie, dzięki czemu niezależnie od miejsca zamieszkania gracze będą mieli zapewnione dobre połączenie (w co można śmiało uwierzyć, skoro w trakcie bety nie było problemów z graniem na serwerach w Stanach).



Preferującego dobro zwolennika przymierza, jak i pragnącego zawiązać światem zaprzysiężonego hordowca. Krasnoluda, elfa, człowieka, gнома, orka, nieumarłego, taurana i trolla. Gracza posiadającego masę czasu, zamierzającego spędzić w Necie po osiem godzin dziennie, jak i kogoś mającego go tylko tyle, by od czasu do czasu wchodzić na godzinę.

### Serwer normalny

W WoW można grać na trzech typach serwerów: normalnym, PvP oraz Role-Playing. Na serwerze normalnym można atakować niemal wszystkich NPC-ów przeciwnej frakcji, ze sprzedawcami i dawcami zadań włącznie (po pewnym czasie postacie te jednak pojawiają się ponownie). Po ataku gracze przeciwnej frakcji mogą ci jednak oddać, a dodatkowo wszyscy gracze przeciwnej frakcji znajdujący się w okolicy danego miasta otrzymają wiadomość, że zostało ono zaatakowane.

### Serwery PvP i role-playing

Na serwerach Player vs. Player teren gry podzielony jest na strefy będące pod kontrolą jednej z dwóch walczących ze sobą frakcji (Horda i Przymierze). Każda z nich może się znajdować w jednym z trzech stanów: przyjazna, wroga oraz podbijana. Na przyjaznej będziesz bezpieczny,

dopóki nie zaatakujesz gracza z przeciwnej frakcji. Na wrogiej będziesz mógł być zaatakowany przez każdego gracza wrogiej frakcji, samemu mogąc zaatakować tylko tych graczy, którzy znajdują się w trybie

**Śmierć**  
Po śmierci nasz duch ląduje na najbliższym cmentarzu, na którym mamy dwie możliwości. Albo wrócić do ciała i tam się wskrzesić, zachowując wszystkie przedmioty, punkty doświadczenia i pieniądze, albo też porozmawiać z duchem cmentarza i zostać wskrzeszonym właśnie tam. W tym drugim przypadku jednak przez pewien czas (zależny od poziomu doświadczenia) dopada nas choroba „powskrzeszona” ograniczająca nasze zdolności, a wszystkie posiadane przez nas przedmioty zostają uszkodzone. Nie jest to więc proces bezbolesny, jednak nadal nie tracimy ani punktów doświadczenia, ani pieniędzy, jak w bardzo wielu innych „przedsiębiorczych na rynku” grach online bywa.

PvP zaś na terytoriach podbijanych każdy może atakować każdego, w końcu toczy się na nich wojna.

Serwer role-playing to w zasadzie normalny serwer, tyle że znajdujący się na nim gracze zobowiązują się do zachowywania się jak na świat fantasy przystało. O ile na dwóch pozostałych możesz pograć w świecie Warcrafta, o tyle tutaj będziesz w nim żył. To właśnie one dadzą ci możliwość uczestniczenia w wielkich questach i wielkich bitwach – innymi słowy, jeśli kochasz RPG-i, będziesz miał tu jak w raju! Uważaj tylko na swoje postępowanie, bo naczelnym założeniem jest to, że wszystko, co robi twoja postać, robione jest naprawdę i takie też będą konsekwencje za nieodpowiednie zachowanie.



### Punkty doświadczenia

Dostaje się je za zabijanie potworów, wykonywanie questów i odkrywanie nowych obszarów na mapie. Ale z potworami jest o tyle ciekawie, że ataki na dużo słabszych wrogów pozbawione są sensu, bo nie dostaniemy za nie ani jednego XP-ka.

Dodatkowo, sądząc po becie (bo właśnie na tego rodzaju serwerze graliśmy), przypominają one starszych, bardziej zrównoważonych graczy, dzięki którym nawet zwyczajna wizyta w stolicy krasnoludów (z jej mieszkańcami gadającymi slangiem – i chodzi o graczy, nie NPC-ów!) staje się niezapomnianym wrażeniem!

### Klasy, profesje, zdolności, czary...

Dostępnych będzie **dziewięć klas**: Druid, Hunter, Mage, Paladin, Priest, Rogue, Shaman, Warlock i Warrior. Znajdzie się wśród nich coś dla lubiących grać solo i preferujących drużynę, wołających walkę z dystansu lub w zwarciu, czary lub miecz – po prostu wszystko to, co w dobrym RPG być powinno.

Jeśli zaś chodzi o profesje (w sumie jest ich **dokładnie tuzin**), dzielą się one na służące do zbierania (ziół, skór, minerałów itp.), przetwarzania (na napoje, zbroje, broń...) i usługowe (umagicznianie, pierwsza pomoc) oraz – to osobny podział – na podstawowe (można mieć tylko dwie) i pomocnicze (te można mieć choćby wszystkie).

I to tyle – mimo naszych najszczerzych chęci czarów i zdolności jest po prostu zbyt dużo.



[Aderyn] says: You might need to be partied with me  
[Pequehocopy] says: hola yordi  
[Amoonsin] says: it shows a cog but no more



**W USA w ciągu pierwszych 24 godzin nabywców znalazło ponad 240 tysięcy kopii tej gry.**



chętnych przewyższy pojemność serwerów. A dzięki kodowi odpada nam czatowanie na stronie Blizzarda, by sobie to upragnione konto założyć.

## World of Warcraft a sprawa polska

Dobrych wiadomości niestety brak i wcale nie chodzi o spolszczenie. Jest znacznie gorzej - gra do tej pory nie ma u nas dystrybutora! CD Projekt - odpowiadający za wszystkie poprzednie produkcje Blizzarda - ponoć mocno o WoW walczy, ale póki co efektów brak. Parę gier VU Games (z Half-Life'em 2 na czele) dystrybuował ostatnimi czasy Nicolas Games powstały na gruzach Play-It, ale i oni jeszcze WoW w ofercie nie mają. Po prostu jedna wielka niewiadoma.

Jest jednak isierka nadziei. Otóż, jeden z największych polskich sklepów internetowych zajmujących się grami po nagabywaniach graczy umieścił europejskie wydanie WoW w swojej ofercie! Niestety póki co na zasadzie „jak wyjdzie na zachodzie, to ściagniemy i będziemy rozsyłać”. Nie można więc liczyć ani na dodatkową płytę z muzyką, ani na klucz dający możliwość uczestniczenia w europejskiej becie, ale i tak lepsze to niż nic... [CDA]

## Czas gry

Żeby osobom mającym mało czasu nie było zbyt trudno, wprowadzono specjalny bonus - postać wypoczęta otrzymuje dwa razy więcej punktów doświadczenia. Wystarczy udać się do karczmy (poza nią odpoczywa się znacznie wolniej) i gotowe. Oczywiście to, jak dobrze wypoczniemy, zależy od czasu poświęconego na wypoczynek, ale jeśli nie będzie nas np. przez dzień, nawet połowę punktów doświadczenia potrzebnych do awansu zdobędziemy dwa razy szybciej. Aha, jeszcze jedno - bonus ten liczy się tylko w przypadku punktów doświadczenia zdobywanych z eksterminacji wrogów.

(zależą od postaci), by można je było tutaj przedstawić... Ale o tym jednym możemy zapewnić - są **cholernie dobrze dobrane** i naprawdę nie ma tu postaci, profesji, zdolności czy zaklęcia, które byłoby niepotrzebne!

## Zapisy w Europie

Oficjalne zapisy na europejskie wydanie WoW rozpoczęły się 26 listopada, trzy dni po premierze za oceanem. W ramach kampanii przygotowanej przez Blizzarda do wybranych sklepów (niestety, wśród nich nie ma ani jednego z Polski) trafiły pre-order boksy, czyli pudełka, które otrzymuje każdy gracz decydujący się już teraz złożyć zamówienie. W środku każdego z nich znajduje się płyta CD z wybranymi utworami ze ścieżki dźwiękowej towarzyszącej grze oraz numer seryjny, dzięki któremu zyskuje się pewność udziału w European Final Beta Test.

Beta ta będzie oczywiście w pełni darmowa, w dodatku dostępna - przynajmniej w teorii - dla wszystkich chętnych, jednak po doświadczeniach zza oceanu można przyjąć, że i na naszym kontynencie liczba







Screen z gry Mafia.

Woohoo!!! [(C) Sims].

Ale dziś recenzji! 21 - i choć najwyraźniej „szczyt sezonu hitów” mamy już za sobą, to i w tym numerze trafiło się kilka tytułów z górnych półek. Oj, będzie co czytać, będzie! A i miejsca szkoda na gadanie głupot - czyli pora kończyć wstępniak. :)



# GAMEWALKER

## Armies of Exigo

Gatunek: RTS

Podobne do: Warcraft III

Wymagania: 1.2 GHz, 512 MB RAM, akcelerator z 64 MB RAM, Win98/Me/2k/XP

Ocena: 8

Autor recenzji: Allor

Internet: [www.armiesofexigo.com](http://www.armiesofexigo.com)

Testowane na: Athlon 2200XP, GeForce 4Ti, GB RAM (problemów nie było)

Demo: w Sieci

Strona w CDA: 068

✎ **Od autora:** Tak powinien wyglądać Warcraft III! Niestety, za grą nie stoi Blizzard, przez co - mimo bardzo wielu zmian na lepsze i oszczędzającej oprawy - ciężko odpędzić się od myśli, że jest to mimo wszystko klon... Mimo to zobaczyć i tak ją trzeba, bo lepszego RTS-a a la Warcraft w chwili obecnej nie ma.

✎ **Mac Abra:** Opinia może ciut na wyrost - ale ocena w porządku i sama gra też w porządku. I do tego zrobili ją Węgrzy. Cholercia, najpierw Codename Panzers, teraz to... bratankowie zaczynają się liczyć w branży. A Polak nie potrafi... (No, z paroma wyjątkami.)

✎ **gem:** EA znów miało nosa. AoX naprawdę daje radę!

✎ **Hut:** Znowu jak znowu. Grałeś w Catwoman? Ale fakt faktem, że gra zrywa czapkę!

✎ **gem:** Catwoman była robiona pół roku. Nic dziwnego, że wyszło, jak wyszło.

✎ **eld:** Naprawdę bardzo dobra gra. Cóż, EA ma na to fundusze. Odpowiednie.



## Athens 2004

Gatunek: sportowa

Podobne do: Summer Games 2004

Wymagania: Win 98/2k/XP, Procesor 1 GHz, RAM: 256 MB, grafika 32 MB

Ocena: 7

Autor recenzji: Qn`ik

Internet: [www.eurocom.co.uk](http://www.eurocom.co.uk)

Testowane na: Athlon 2200XP, GeForce 4Ti, GB RAM (płynie niczym Otylia)

Demo: brak

Strona w CDA: 094



✎ **Od autora:** Dużo minigier w jednym. Bardzo relaksująca i nieabsorbująca zbyt dużo czasu. Wady - okrojenie w stosunku do wersji PS2, brak kariery i niewystarczające wykorzystanie potencjału licencji. No i kto widział, żeby za coś takiego życzyć sobie 150 złotych?!

✎ **Mac Abra:** Ateny... uch, jak na czasie. :) Wydawcom gry gratulujemy refleksu.

✎ **Smuggler:** A mnie się przypomniały czasy automatów i De-cathlonu. Ależ się waliło w te przyciski, ech! :)

✎ **gem:** Aż 7? A ile można na tym stracić, a?

✎ **Hut:** Nie no, Athens tylko na PS2. Podłączasz sobie matę do tańczenia i jest „hot in herrrrr”.

✎ **Czarny Iwan:** Dlaczego wersja PC jest okrojona. Czy użytkownicy „blaszaków” mają okrojone mózgi czy co?

✎ **Smuggler:** A co to są te... mózgi?

✎ **Allor:** A muszą mieć, żeby teraz kupować aż tak na czasie...

✎ **eld:** Na czasie? Jest środek grudnia, a Olimpiada była w sierpniu, jeśli mnie pamięć nie myli.



### Mac Abra

1. Jakiego zajęcia w redakcji/pracy nie lubisz najbardziej wykonywać: szczerze powiedziawszy, nie przepadam za rozliczeniami numeru. Dużo cyferek, zero emocji, a potem pretensje, że coś komuś nie tak policzyłem...
2. Z czym kojarzy ci się zdanie „zadanie ekstremalne w redakcji”: z przekonywaniem paru osób, że zrzucenie tekstu do korekty nie jest końcem ich wkładu w tworzenie CDA.
3. Ulubiona dziedzina sportu: skok w bok. :P
4. Jeśli byś mógł wybrać, to w jakim kraju i dlaczego chciałbyś mieszkać: w Szwajcarii, bo tak radośnie nudna i przewidywalna. W Szwecji (ale w czasach, gdy mieli tam prawdziwy socjalizm). W Tajlandii, bo są tam piękne kobiety. I tak dalej, i tak dalej...
5. Czy potrafiłbyś żyć bez Internetu: co znaczy „potrafiłbym”? Potrafię! Z Neta korzystam tylko w pracy.
6. Ulubiona gra z czasów „8-bitowców”: Amneth, Saboteur, Nether Earth.
7. Czy masz/miałeś konsolę (jeśli tak - jaką?): kiedyś - dawno temu - miałem polską konsolkę do gier TV (pong i takie tam). Obecnie tylko PC.
8. Jakie było dla ciebie najgłupsze pytanie, które pojawiło się w ankietach w GW: chyba to z nabitym kalaszem. W sumie trudno powiedzieć - parę było naprawdę odjechanych...



# D-Day

Gatunek: RTS  
 Autor: Pepin Krootki  
 Ocena: 6  
 Podobne do: Desert Rats vs. Afrika Corps, Codename Panzers  
 Wymagania: Win 98/2000/ME/XP, P1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, 1,6 MB wolnego miejsca na HDD.  
 Testowane na (i wrażenia): Athlon 2, TXP+, 512 MB RAM, Radeon 9200 128 MB (mała zadyma na ekranie - płynnie, duża zadyma na ekranie - animacja i wie sie)  
 Strona www: d-daygame.com  
 Demo: w Sieci  
 Strona w CDA: 084



Od autora: Gra wydana pod patronatem „Normandie Memoire Association” dla upamiętnienia 60 rocznicy otwarcia drugiego frontu. W rzeczywistości jest to tylko przykrywką dla przeciętnego, niespecjalnego RTS-a. Wartość historyczna raczej dyskusyjna. Kilka filmików dokumentalnych zawierających wspominki weteranów. Bardzo starannie wykonana oprawa audio-video, ale jako strategia dość płytka. Realne wymagania sprzętowe dużo wyższe od tych podanych w stopce. Gwoździem do trumny są niedopracowane algorytmy ruchu jednostek.

Mac Abra: Popularnie mówi się, że D-Day to był „najdłuższy dzień”. Grając w grę D-Day faktycznie zobaczycie, jak dzień się dłuży.  
 Smuggler: Jeśli w strategiach najbardziej cenisz grafikę, to jest gra dla ciebie.  
 Qn'ik: Ja zaś powoli zaczynam mieć dość drugiej wojny w grach. Choć lepsze niż eksploatowanie kilka lat temu (głównie przez Amerykanów) Wojny Seceesyjnej.

gem: Nie zgadzam się, Q. Druga wojna światowa nie ma prawa się znużyć. Warunek – to musi być dobra gra, niezależnie od wszystkiego innego. Epatowanie patronatami nie wystarczy...  
 Mac Abra: Szczególnie gdy się potem z tego patronatu galopem wycofuja, pokrzykując, że jakby wiedzieli, czemu patronują, to by nigdy...  
 Hut: Ja tam mogę zostać patronem każdej gry. Byłoby szyby były przyciemniane w mercu.  
 Allor: Problem tylko w tym, żeby ktoś twojego patronatu chciał...  
 eld: Najlepsze jest to, że Kobyla w żadną z gier w realiach II wojny światowej nie grała.

## Evil Genius

Gatunek: RTS/sim/tycoon  
 Podobne do: Dungeon Keeper 2  
 Wymagania: PIII 800 MHz, 128 MB RAM, 1,4 GB HDD, Win 98/2000/ME/XP, karta graficzna 16 MB  
 Ocena: 7+  
 Autor recenzji: Hut Sędzimir  
 Internet: www.howevilareyou.com  
 Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200 128 MB RAM (zasuwało jak pomocnicy Evil Genius, kiedy wpada w szal)  
 Demo: DVD 10/04  
 Strona w CDA: 090



Od autora: Oryginalny pomysł, niezłe wykonanie, kilka nie do końca przemyślanych rozwiązań, które nie układają grywalności. Mimo tych niedociągnięć, warto Evil Geniusa polecić - to nietypowa produkcja, napakowana świetnym humorem (na poziomie!). Oby więcej takich gier - tyle, że z poprawionymi babólkami.

Qn'ik: Wciąż jest to simotajkun. A mnie się marzy gra akcji, w której można by się wreszcie wcielić w finałowego bossa. ;)

Mac Abra: Pomysł niezły, wykonanie trochę gorsze, grafika raczej taka sobie. Ogólnie rzecz biorąc - zadatek na WIELKĄ grę, która nie powstała. 7 to góra.  
 Allor: Słaba grafika??? Może w inne gry graliśmy? Bo jedyne, do czego mogę się przyczepić, to zdarzają się nieco zbyt często dłużyzny.  
 gem: Coś nie zagrało. Dramatycznie ma być, dramatycznie! Drugie skrzypce - fis, proszę.  
 eld: Miało być lepiej.

## Fair Strike

Gatunek: zręcznościowa/symulator  
 Podobne do: Gunship: TK, Command & Conquer 4  
 Wymagania: Win: 98/2000/ME/XP, Procesor: P III 800 MHz; RAM: 256 MB; Grafika RAM: 32 MB  
 Ocena: 6+  
 Autor recenzji: Eugeniusz Siekiera  
 Internet: www.fair-strike.com  
 Testowane na: Athlon 1700 XP 768 MB RAM, Radeon 9600 Pro (najgorzej zoptymalizowany engine, jaki widziałem - momentami potrafiło szarpać w najniższych możliwych ustawieniach!)  
 Demo: DVD 08/03  
 Strona w CDA: 088



Od autora: Całkiem sympatyczna gra zręcznościowa lub - jak kto woli - symulator z przymrużeniem oka, kilka maszyn do wyboru, 30 misji, przyzwoita oprawa... i wymagania sprzętowe z kosmosu.  
 Smuggler: Kosmiczne? Wręcz z galaktyki, która jest far far away... To już ko(s)miczna kpina się robi.  
 Mac Abra: W demo się na moim sprzęcie grać nie dało - a mam 2x tyle, co w wymaganiach minimalnych. Choć grafika, i owszem, ładniutka.  
 Qn'ik: Ładne i z mało popularnego gatunku. Ale co z tego, skoro prawie nikt w to nie pogra?  
 gem: Same Ataki. Ale usprawiedliwione poziomem Fair Strike'a.  
 Czarny Iwan: Sympatyczna inaczej. Ktoś miał pomysł, komuś nie chciało się dopracować szczegółów - wyszedł bubel.  
 Allor: Cóż, zręcznościówki na PC rzadkie są, a nawet gdy się już pojawiają, to jakieś takie nijakie... Bu.  
 eld: Od tego są konsole. Jakby ktoś „przypadkiem” zrobił dobrą zręcznościówkę na PC, to by Sony i Bill G. nie byli z tego zadowoleni.



## Qn'ik

1. Jakiego zajęcia w redakcji/pracy nie lubisz najbardziej wykonywać: nie lubię nie mieć nic do zrobienia (ew. mieć coś, do czego nie mam serca się zabrać już od roku).
2. Z czym kojarzy ci się zdanie „zadanie ekstremalne w redakcji”: deadline obfituje w tego typu zadania. Nie dowie się, kto nie przeżył.
3. Ulubiona dziedzina sportu: czy mogę powiedzieć „koszykówka”, jeśli nie gram już od kilku lat? (Zaś jeśli chodzi o oglądanie sportu, to w ogóle tego nie praktykuję.)
4. Jeśli byś mógł wybrać, to w jakim kraju i dlaczego chciałbyś mieszkać: to pytanie czysto akademickie! Bo jeśli nie, to... (szok!) mnie w Polsce jest dobrze i nigdzie się nie wybieram. Za to jeślibym mógł wybrać miejsce swojego urodzenia, pewnie bym postawił na coś skandynawskiego.
5. Czy potrafiliście żyć bez Internetu: żyć - bez problemu, gorzej pracować. Nie mówiąc już o tym, że docieranie do większości informacji byłoby nieporównywalnie trudniejsze.
6. Ulubiona gra z czasów „8-bitowców”: ta, w którą aktualnie gram u kolegi.
7. Czy masz/miałeś konsolę (jeśli tak - jaką?): nigdy, ale sobie pewnie kupię. O ile będę miał kiedyś telewizor.
8. Jakie było dla ciebie najgłupsze pytanie, które pojawiło się w ankietach w GW: staram się o nich zapominać zaraz po odpowiedzeniu. ;)

## Ghost

1. Jakiego zajęcia w redakcji/pracy nie lubisz najbardziej wykonywać: Inwentaryzacja środków trwałych. Kto to przeżył, wie, jaki to horror.
2. Z czym kojarzy ci się zdanie „zadanie ekstremalne w redakcji”: zapytać Elda, czy jest zadowolony z pensji. ;)
3. Ulubiona dziedzina sportu: Szachy, a po paru imprezach redakcyjnych - kregle.
4. Jeśli byś mógł wybrać, to w jakim kraju i dlaczego chciałbyś mieszkać: Szwajcaria lub Szwecja. Mam wrażenie, że to kraje, w których wszystko jest w miarę uporządkowane, poczynając od domowego życia, a kończąc na polityce.
5. Czy potrafiliście żyć bez Internetu: Tak. Książki są mi w stanie zastąpić Internet, telewizję, kino itd.
6. Ulubiona gra z czasów „8-bitowców”: Montezuma Revenge, River Raid, Firefox, Syndicate.
7. Czy masz/miałeś konsolę (jeśli tak - jaką?): Nie mam i nie miałem, ale być może w przyszłości...
8. Jakie było dla ciebie najgłupsze pytanie, które pojawiło się w ankietach w GW: Nie pamiętam. Albo może wolę nie pamiętać.

## Fifth Disciple, The

Gatunek: przygodowa/cRPG  
 Podobne do: ciężko określić - HoMM?  
 Wymagania: Pentium 350 MHz, 64 MB RAM, Win9x/2000/XP  
 Ocena: 3  
 Autor recenzji: CorneaC  
 Internet: www.cenega.com  
 Testowane na: Duron 1,6@2,0, 512 MB DDR, Radeon 9500@pro.  
 Spróbowałoby przynajmniej...  
 Demo: niet  
 Strona w CDA: 057



Od autora: Czeska próba połączenia klasycznej przygodówki point&click z elementami cRPG. Niestety wykonanie jest kiepskie - gra jest brzydka, a uproszczone walki zamiast być miłą odmianą od klikania, bardzo szybko nudzą, a następnie frustrują swą morderczą monotonią. Lepiej już polecać głowę w którejs z części Monkey Island i pawać turówko w Heroesach.

Mac Abra: Prąwdą jest, że lepiej zagrać w pierwszą część HoMM dołączoną parę lat temu do CDA. Tak się składa, że tuż po zagraniu w TFD odpałitem sobie owego HoMM - nie ma co porównywać... Cóż, nie tylko Polacy potrafią spać dobry pomysł na grę...  
 Smuggler: Nie mylić z The Fifth Element czy jakoś tak. ;)  
 Qn'ik: I z Disciples, swoją drogą, jednej z najbardziej niedocenianych gier.  
 gem: 3/10. Po co w ogóle o tym mówić?  
 Czarny Iwan: Lepiej się napić czeskiego piwa.  
 eld: albo obejrzeć czeski film.  
 gem: ...albo piwa w „Czeskim filmie”.  
 Allor: Taaa, to wychodzi in perfekcyjnie, bo przygodówki... Zresztą po co w ogóle komu przygodówki?  
 Smuggler: Już ty lepiej nie mów o przygodówkach, ktoś się ostatnio w maju ciskał, że tylko je krytykujesz i krytykujesz i wari ci od nich, bo krytykujesz! To była nudna rozmowa...



# Full Spectrum Warrior

Gatunek: taktyczna

Podobne do: do niczego w sumie...

Wymagania: 1 GHz CPU, 256 MB RAM, akcelerator zgodny z DX 8 (GF3/Rad8500 lub lepsze), Win98/Me/2K/XP

Ocena: 7+ [lokalizacja]

Autor recenzji: Allor

Internet: <http://fsw.cdprojekt.info>

Testowane na: Athlon 2200XP, GeForce 4Ti, GB RAM (słuchało się gracza jak marines sierżanta)

Demo: polskiego nie ma

Strona w CDA: 102



✎ **Od autora:** Jest całkiem niezły, ale jak na grę mającą ambicje wiernego oddania klimatu walki pojedynczych oddziałów mogłoby być lepiej, choćby ze zgodnością z oryginałem czy stosowaniem fachowych terminów wojskowych.

✎ **Mac Abra:** Tłumacz znał angielski, ale nie do końca znał wojskową terminologię, więc parę takich baboli się tam znajdzie. Jednak są to usterki dostrzegane przez nielicznych i nie z gatunku takich, które przeszkadzają w grze. Czyli – dobrze jest.

✎ **Smuggler:** Kłną, gędzą, świntuszą – jak to żołnierze. Czasem tylko ciężko się połapać, co który mówi i czytać wszystkie teksty (a czytam szybko). Nie mam uwag krytycznych.

✎ **Qn'lk:** Spolszczenie gorsze od oryginału. Niby nic dziwnego, ale w takim razie – po co grać w polską wersję, jeśli się zna angielski?

✎ **gem:** Słusznie! Prawi! Dać mu wody!

✎ **eld:** ...i owsa!!! Albo Beger!

✎ **Mac Abra:** Bo w Polsce innego legalnie nie kupisz. Ale zawsze można wyłączyć subtitysy, nie?

✎ **Allor:** Bo polska jest tańsza i dla wielu bardziej zrozumiała... Ale fakt, lepiej uczyć się angielskiego.

# Men of Valor

Gatunek: FPS

Autor: gem

Ocena: 7

Podobne do: Medal of Honor: Allied Assault

Wymagania: 1,3 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM

Testowane na (i wrażenia): 2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM (dżungla jeszcze nigdy nie była tak płynna)

Internet: [www.menofvalorgame.com](http://www.menofvalorgame.com)

Demo: DVD 01/05

Strona w CDA: 086



✎ **Od autora:** Men of Valor budzi mieszane uczucia. Z jednej strony, to naprawdę przyzwoity first-person shooter, być może najlepszy ze wszystkich wietnamskich, jakie mieliśmy okazję oglądać. Z drugiej – to standardowy first-person shooter, w którym rzeczy naprawdę nowatorskie giną pogrzebane słabą AI, marnym designem części map i wszechobecnymi skryptami. Werdykt – dla najbardziej napal(mi)onych.

✎ **Mac Abra:** Noooo, do klasy MoH jednak brakuje... To, co najbardziej podobało mi się w grze, to soundtrack. I nie piosenki z lat 60-tych (które standardowo wrzuca się w takie gry, więc żadna atrakcja dla mnie), ale oryginalna muzyka. Powiem też, że to najlepsza z istniejących dotąd gier „wietnamskich”, co jednak znaczy tyle, co najlepsza drużyna w polskiej I lidze – konkurencja cieniutka, więc tytuł za wiele nie znaczy.

✎ **Smuggler:** Nie pamiętam, czy autor zaznaczył to w recenzji, więc wolę przypomnieć: na wszystkich kartach grafiki, które nie mają obsługi shaderów 2.0 (czyli np. na GF4Ti), grafa się kaszani, co mocno utrudnia grę. :(

✎ **Qn'lk:** Gdybyśmy stawiali krzyżyki przy każdej grze o Wietnamie, która zawiódła oczekiwania, cała strona gamewalkera byłaby chyba już zapisana. Tym niemniej: +

✎ **Allor:** Włączyłem, zobaczyłem, wyłączyłem. Jeśli chodzi o lasy, dżungle i tym podobne, FarCry jest nie do pobicia, w innych kategoriach wygrywa MoH, więc MoV można sobie spokojnie odpuścić.

✎ **eld:** Ludzie, piszcie MOHPA, bo jak piszecie MOH, to mam przed oczami ten crap Allied Assault.

✎ **Mac Abra:** Zajrzyjcie do GW sprzed 3 lat i poczytajcie, jak się wówczas owym „crapem” zachowywał...

# Nexus: The Jupiter Incident

Gatunek: kosmiczna strategia

Podobne do: Homeworld 2

Wymagania: 1,2 GHz, 256 MB RAM, akcelerator z 64 MB RAM, Win98/Me/2K/XP

Ocena: 8

Autor recenzji: Allor

Internet: [www.nexussthegame.com](http://www.nexussthegame.com)

Testowane na: Athlon 2200XP, GeForce 4Ti, GB RAM (chodziło jak ta lala)

Demo: CD/DVD 13/05

Strona w CDA: 064



✎ **Od autora:** Gra dająca znacznie większe możliwości dowodzenia swoimi jednostkami niż Homeworld, większą satysfakcję z wygranych bitew, a do tego jeszcze ładniej wyglądająca. Byłaby idealna, gdyby nie wysoki poziom trudności, zbyt szybko kończą się tutorial i niekiedy niezbyt jasne cele misji.

✎ **Mac Abra:** Dla fanów Homeworlda – ale tylko tych, którzy narzekali, że „to fajna gra, ale bardzo prosta i dziecinnie łatwa w obsłudze”.

✎ **Smuggler:** Ja tam spasołem już przy demie. Za trudne, psia-krew, za trudne!!!

✎ **gem:** Homeworld dla mózgowców. :(

✎ **Allor:** Homeworld dla mózgowców. :(

✎ **Hut:** Ja nie znam żadnego mózgowca. A wy?

✎ **Mac Abra:** Ja widziałem jednego w „Żołnierzach Kosmosu”.

✎ **eld:** Ke?



## gem

1. Jakiego zajęcia w redakcji/pracy nie lubisz najbardziej wykonywać? Czytania własnych tekstów na wydrukach, Bleeach.
2. Z czym kojarzy ci się zdanie „zadanie ekstremalne w redakcji”? Pożyczyć pięć dych na tydzień przed wypłatą.
3. Ulubiona dziedzina sportu: Taekwon-Do.
4. Jeśli byś mógł wybrać, to w jakim kraju i dlaczego chciałbyś mieszkać: W Szwecji. I nie, nie dla wspomnianego przez Snuga socjalizmu. :P
5. Czy potrafilibyś żyć bez Internetu? Początkowo byłoby ciężko. Ale po pierwszym szoku dalbym radę.
6. Ulubiona gra z czasów „8-bitowców”: Last Ninja! I Pirates! Wciąż nie wiem, która była lepsza...
7. Czy masz/miałeś konsolę (jeśli tak – jaką?): Yup. Staram się łączyć ogień z wodą, a więc i PlayStation 2, i Xbox. Po premierze PSP Sony wprowadzi pewnie wydzie chwilowo na prowadzenie, ale przecież rok 2005 to rok kolejnego Xboba...
8. Jakie było dla ciebie najgłupsze pytanie, które pojawiło się w ankietach w GW? To, na które właśnie odpowiadam, ma spore szanse na podium...:P

## eld

1. Jakiego zajęcia w redakcji/pracy nie lubisz najbardziej wykonywać? czytania własnych tekstów po korekcie. Są tam nieraz takie cuda, że szlag mnie trafia.
2. Z czym kojarzy ci się zdanie „zadanie ekstremalne w redakcji”? przeżyć dzień bez kawy.
3. Ulubiona dziedzina sportu: wiadomo – kopana oraz hokej.
4. Jeśli byś mógł wybrać to w jakim kraju i dlaczego chciałbyś mieszkać: gdzieś, gdzie jest ciepło.
5. Czy potrafilibyś żyć bez Internetu: nie.
6. Ulubiona gra z czasów „8-bitowców”: Robbo i Pirates!
7. Czy masz/miałeś konsolę (jeśli tak – jaką?): nie.
8. Jakie było dla ciebie najgłupsze pytanie, które pojawiło się w ankietach w GW? 90% pytań było głupich, więc ciężko wybrać najgłupsze.

# Premier Manager 2004-2005

Gatunek: menago

Podobne do: no to chyba wiadomo  
Wymagania: P 800, 128 MB RAM, WIN 98/2000/XP

Ocena: 4

Autor recenzji: eld

Internet: [www.premiermanager.info](http://www.premiermanager.info)

Testowane na: AMD 1400, GeForce 4Ti, 512 MB RAM

Demo: brak

Strona w CDA: 063

✎ **Od autora:** No, ten teges...

Kupcie se Football Managera albo TCM 2005, a nie zaprzatajcie sobie głowy takimi szajsami.

✎ **gem:** Nie dość, że menedżer, to jeszcze żenujący...

✎ **Allor:** A jeśli mówi to maniak menedżerów, to coś w tym musi być...

✎ **Mac Abra:** Taki z niego premier, jak ze mnie koalicyjant.

✎ **Smuggler:** Wszystkie menagi są nudne – a ten ich królem. Nudności można dostać...





# Pro Evolution Soccer 4

Gatunek: sportowa  
 Podobne do: FIFA 2005, PES3  
 Wymagania: Win 98SE/ME/2000/XP  
 Procesor: 800 MHz, RAM: 128 MB,  
 Grafika: GeForce 3/Radeon 8500 i lepsze,  
 napęd DVD  
 Ocena: 8  
 Autor recenzji: Qn'ik  
 Internet: www.konami.com  
 Testowane na: Athlon 2200XP GeForce  
 4Ti, GB RAM (bez żadnych problemów,  
 nawet w najwyższych detalach)  
 Demo: CD/DVD 01/05  
 Strona w CDA: 096

Od autora: W tegorocznym pojedynku piłek kopanych nie ma wyraźnego zwycięzcy. PES4 jest nieznacznie lepszy od poprzedniej edycji, za to FIFA dokonała bardzo dużego postępu. Grywalność jednak w obu przypadkach stoi na bardzo wysokim poziomie.

Smuggler: Bla, bla, bla. Bez pada nie pograsz, a i z padem nie kręci aż tak jak trójka. Z pogromcy FIFA zrobił się nagle taki średniaczek jakiś...

gem: PES3 był lepszy. Nie wiem, czemu, ale był.

Hut: A co ty wiesz o... PES4 jest taki sam jak PES3. Tylko bramkę ciut łatwiej strzelić.

Constanty Fochmen: No i jest sędzia. Na boisku. Wow! (z pl. ta!). Ja tam zawsze wołałem FIFA. Daje większy luz...

eld: Tobie się chyba coś pomerdowało. FIFA to taka powolna gra, w której wszystko jest wolne, schematyczne i nudne. PES to taka gra, w której jest wszystko to, czego nie ma w FIFA. Skapował? Wracając do PES 4, to jednak spodziewałem się czegoś więcej. Trochę rozczarował.

Czarny Iwan: Taaa, tyle że po „fifce” bawię się nawet screen saver Windows, heh.



Qn'ik: Ten z tym fajnym latającym napisem? Można się weni wpastrywać godzinami.

Allor: A te latające linie? Po prostu odlot!

Mac Abra: To nie jest to, o czym myślicie. Oni i tak są niepalący, palenie może być przyczyną wielu groźnych chorób. Choroba może być przyczyną śmierci. Śmierć może być nowym początkiem... Jezu, chyba też się sztachnęłam...

# Prince of Persia: Warrior Within

Gatunek: zręcznościowa  
 Podobne do: Prince of Persia: Sands of Time  
 Wymagania: Pentium III 900 MHz, 256 MB, Windows 98/ME/2000/XP  
 Ocena: 8  
 Autor recenzji: Czarny Iwan  
 Internet: www.princeofpersiagame.com  
 Testowane na: Pentium 4 2.80 GHz, 512 MB RAM, GeForce 6600 GT (plynęło z prądem)  
 Demo: DVD 11/04  
 Strona w CDA: 062

Od autora: Ta gra jest skazana na sukces. W przeciwieństwie do serii TR, kolejne odsłony Prince of Persia są naprawdę coraz lepsze. Książę zamienił się w zakapiora i zdradzę jeszcze, że... bije kobiety! Drah, hehe.

Hut: Kto jeszcze jest za tym, że ocena jest za niska, niech się wpisuje... Ha, ha, ha, byłem pierwszy!

Constanty Fochmen: Drugi. Drugi. Karpacz też jest za.

Mac Abra: Wicie, rozumiecie, wołałem tamtego wesełszego księcia. Ten mi przypomina Neo na sterydach w fazie depresyjnej.

Smuggler: Heavy metal w tle zaskakuje. Nie tylko on. W większości przypadków pozytywnie. Dabym 8+.

Qn'ik: Znakomita, choć może ciut za trudna: Wielki plus za to, że bardzo wygodnie (lepiej niż na padzie!) gra się na klawiaturze i myszy.

gem: Książę się zmienił. Niestety na gorsze. Tamten był chłopcem o błękitnych oczach i złotym serduszk. Ten tutaj – sam nie wiem, jaki jest...

Allor: Jak to, jaki – po prostu bardzo szybko wyrósł z bajkowych klimatów. Może za szybko, ale coż...

eld: Chłopiec o błękitnych oczach i złotym serduszk – też kiedyś taki byłem.

gem: ...to było dawno i nieprawda.

Smuggler: Szczególnie z tym „chłopcem”. Wszyscy wiemy, że w młodości Eld był dziewczynką. A dokładniej – dwiema dziewczynkami.



X

CormaC

1. Jakiego zajęcia w redakcji/pracy nie lubisz najbardziej wykonywać? Jako stały współpracownik nieczęsto coś robię w redakcji. Jak już, to przeglądanie i sprawdzanie swoich tekstów po złożeniu. A tak ogólnie to nie lubię momentu pomiędzy napisaniem tekstu a wysłaniem go (zrobienie opisu do GameWalkera, przygotowanie screenów, kilkakrotnie sprawdzenie i poprawianie itp.)
2. Z czym kojarzy ci się zdanie „zadanie ekstremalne w redakcji”? Jestem niestery umiarkowanie obeszany z życiem i redakcją. Ale czasem poprawianie własnego tekstu po korekcie to jazda po poręczu bez trzymanki. :)
3. Ulubiona dziedzina sportu: Szachy. A tak poważnie to curling. A jeszcze poważniej to jestem średnio usportowiony – co najwyżej obejrzy kilka ważniejszych meczów Polaków w nogę.
4. Jeśli byś mógł wybrać, to w jakim kraju i dlaczego chciałbyś mieszkać? W innym. Bo tak.
5. Czy potrafiłbyś żyć bez Internetu? Oj, każda rozłąka z Netem jest bolesna. Pewnie bym się potrafił zmusić, ale po co? :)
6. Ulubiona gra z czasów „8-bitowców”: No luuuuudzie, jedną mam wymienić!! Ciepło wspominać Moon Patrola, River Rada, Spy vs. Spy, International Karate i MNÓSTWO innych tytułów. Chciałoby się rzec „teraz to już się takich gier nie robi”, ale mnie osobiście nieco drażni takie biadolenie.
7. Czy masz/miałeś konsolę (jeśli tak – jaką)? Nie mam i nie miałem, i nie spodziewam się mieć. No, chyba że Game Boya, bo o tym marzę od jakichś 10 lat. :) Tylko jakoś nigdy nie mam nadmiarowi kasy.
8. Jakie było dla ciebie najgłupsze pytanie, które pojawiło się w ankietach w GW? Wicie co, jakoś mi się nie chce wertować archiwalnych numerów i sprawdzać. Tak na dobrą sprawę to to pytanie też nie jest zbyt mądre.

X

E. Siekiera

1. Jakiego zajęcia w redakcji/pracy nie lubisz najbardziej wykonywać? Mnie to pytanie raczej nie dotyczy.
2. Z czym kojarzy ci się zdanie „zadanie ekstremalne w redakcji”? Z tym, czym m.in. zajmuje się Sing, czyli odpowiadanie na nieraz kretynskie zarzuty i pretensje czytelników i antyfanów. Ja bym już dawno szalu dostał.
3. Ulubiona dziedzina sportu: Nie mam ulubionej.
4. Jeśli byś mógł wybrać to w jakim kraju i dlaczego chciałbyś mieszkać? Teoretycznie we Włoszech? Ze względu na urodę Florencji (ale nie trawię upałów i... Włochów). Więc pewnie gdzieś w Skandynawii.
5. Czy potrafiłbyś żyć bez Internetu? Pewnie. Człowiek to takie dziwne stworzenie, że do wszystkiego się przyzwyczaja.
6. Ulubiona gra z czasów „8-bitowców”: Hmm... Nie mi nie przychodzi do głowy. Było wiele świetnych tytułów, ale żaden nie wybił się na 1 miejsce w moim prywatnym rankingu.
7. Czy masz/miałeś konsolę (jeśli tak – jaką)? PS2 – kupiłem ją dla horrorów. Wiadomo, że na konsoli horrory smakują najlepiej. :) A, no i dla Gran Turismo 3.
8. Jakie było dla ciebie najgłupsze pytanie, które pojawiło się w ankietach w GW? O kalachu na wycieraczce.

# RollerCoaster Tycoon 3

Gatunek: ekonomiczna  
 Podobne do: RollerCoaster Tycoon 2 i każdy inny Tycoon  
 Wymagania: P733; pamięć RAM 128 MB (256 MB dla XP); HDD 600 MB; grafika 32 MB RAM, Win 98/2000/ME/XP  
 Ocena: 7+  
 Autor recenzji: Hut Sędzimir  
 Internet: www.rollercoastertycoon.com  
 Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200 128 MB RAM (na maksimum chrupało, ale gra jest tak konfigurualna, że można ją dostosować do każdego kompa)  
 Demo: DVD 01/05  
 Strona w CDA: 076

Od autora: Jedna z największych marek wśród Tycoonów doczekała się wreszcie trójwymiarowego środowiska, intuicyjnego (w miarę) interfejsu i możliwości zobaczenia na własne oczy tego, co widzą goście twojego parku rozrywki. Zmiany rewolucyjne dla serii, ale dlaczego dzieją się dopiero w 2004 roku? Pomijając te uwagi, zabawa nadal jest całkiem-calkiem, a uśmiechy i inne formy ekspresji ludziów schodzących z rollercoasterów są dla gracza największą zapłatą.

Mac Abra: Wygląda jak gra dla dzieci, ale nie dajcie się zmylić – pod tą ładną (aczkolwiek nie piękną) szatką ukrywa się żelazny szkielet hardcore'owej (no, prawie) gry ekonomicznej. Dabym 8, choć grafika nie zachwyca.

Qn'ik: Klasyk serii. Normalnie obudziłby się z ręką w nocniku po tak długim czekaniu na przeniesienie do trójwymiaru, ale akurat na tym polu konkurencja zaspala gruszkę w popiele.

gem: Dość już identycznych gier ekonomicznych! Błagam!

eld: Tajkunom mówimy kategorycznie NIE!

Czarny Iwan: I żeby to jeszcze jakoś wyglądało. Patrząc oczami gości parku, żalost bierze na te atrakcje, a już na swojego hamburgera to się można regularnie spawiać.

Allor: To ma być ładna szata graficzna??? Przy tak dużych wymaganiach sprzętowych??? Mamry XXI wiek, a nie końcówkę XXI! Reszta jest wprawdzie znacznie lepsza, ale ogólnie gra tylko dla maniaków.





# Space Hack

Gatunek: Hack'n Slash  
 Podobne do: Diablo  
 Wymagania: Win 98/Me/2000/XP  
 Celeron 800 MHz, RAM: 128 MB, grafika 16 MB  
 Ocena: 7  
 Autor recenzji: Ghost  
 Internet: spacehack.rebelmind.com  
 Testowane na: Intel PIV 3.0 GHz, 1 GB RAM, GFX 6600GT  
 Demo: CD/DVD 12/04, pełna wersja w tym miesiącu!  
 Strona w CDA: 083

➤ **Od autora:** Masowa nawałanka. Walka z hordami obcych w całkiem sympatycznej oprawie graficznej, z niezbyt dużymi wymaganiami sprzętowymi, sympatycznie spolszczona. Może niezbyt skomplikowana, ale pozwala bezpiecznie rozładować złość i streś.

➤ **Hut:** Nie wiem, nie widziałem, zapracowany jestem.  
 ➤ **Mac Abra:** Oldskulowe takie, nie powiem. Sympatyczne, nie powiem. Nie powiem, że nie powiem. Polskie do tego: No i za friko macie. :)

➤ **Smuggler:** Trochę badziewiarskie... ale pograć można, zasiedzieć się przy komputerze 2 w nocy też. Wiem coś o tym, bo testowałem grę... Ocenę uważam za obiektywną.  
 ➤ **Czarny Iwan:** Raczej nie poleciłbym znajomym, no, chyba że takiemu Geminiemu, a niech się męczy, hehe.  
 ➤ **gem:** Dajcie jeszcze Iwanowi Incredibles. I zabierzcie trenera. :P  
 ➤ **eld:** Pamiętasz minę Iwana jak - pomimo trenera - nie potrafił się poradzić z „tym czymś” w Incredibles - hehehe.  
 ➤ **Qn'ik:** Usytuowana pomiędzy Diablo a Diablo 2 (jeśli chodzi o interfejs i wygodę



obsługi), grafika na poziomie znacznie wyższym, ale już klimat i grywalność... Ja mimo wszystko wolę Diablo, co akurat wadą SH nie jest - niełatwo dorównać grom Blizzarda.  
 ➤ **Allor:** A czy jest to w ogóle możliwe? Bo jakoś sobie takiego przypadku nie przypominam...

# Top Spin

Gatunek: sportowa  
 Podobne do: Virtua Tennis, Tennis Masters Series 2003  
 Wymagania: Win 98/98SE/Me/2000/XP  
 Procesor: 1 GHz, RAM: 256 MB, Grafika: 32 MB  
 Ocena: 7+  
 Autor recenzji: Qn'ik  
 Internet: www.atari.com  
 Testowane na: Athlon 2200XP, Radeon 9200, 512 MB RAM (płynnie dało się grać tylko na najniższych detalach)  
 Demo: DVD 01/05  
 Strona w CDA: 074



➤ **Od autora:** Najlepszy tenis od dobrych kilku lat. Skrzydła rozwija jednak niestety

dopiero w multi - karierę dla jednego gracza można przejść w kilka godzin.

➤ **Mac Abra:** Ale bez pada nie pograsz. A z padem padniesz. :) Czekajcie, mam fajne haselko „bez pada grać nie wypada”. (Producem joypadów mogę odstąpić za drobną opłatą, takie tam parę tysięcy euro, bo składam na wypęczakowanego merola.)  
 ➤ **Smuggler:** Ostrzegam (vide „Drech Zone” w AR), że granie w tenisa może być przez niektórych odebrane jako... hm... dowód na to, że jesteście „kochający inaczej”. Zapytajcie zresztą Martyny Navratilowej, ile

w tym prawdy :)  
 ➤ **Qn'ik:** Cale szczęście, że mojego domu raczej willą nazwać nie można (również vide AR). :)  
 ➤ **gem:** Ba, ba, ba - tenis.  
 ➤ **Hut:** Tenis, la!!!  
 ➤ **Czarny Iwan:** Dostałem piłeczkę! Buuu!  
 ➤ **Smuggler:** ...w piłeczkę czy w rakietę? :)  
 ➤ **Allor:** Ciekawe, Koniu grał w nią parę dni non stop, rzucając „ochami” i „achami”, a tu tylko siedem! Chyba że okrzyki były od tej piłeczki...  
 ➤ **eld:** Widać była dostatecznie okrągła.

# Vampire: The Masquerade - Bloodlines

Gatunek: role-playing  
 Autor: gem  
 Ocena: 8  
 Podobne do: Deus Ex: Invisible War  
 Wymagania: P3 1,2 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM  
 Testowane na (i wrażenia): P4 2 GHz, 512 MB RAM, 6800 Ultra (w 1024 x 768 i BEZ AA - miejscami bardzo, bardzo słabo!)  
 Internet: www.vampirebloodlines.com  
 Demo: brak  
 Strona w CDA: 054

➤ **Od autora:** Kolejne dzieło mistrzów role-playing - Troiki, być może wygląda jak first-person shooter, ale pozostaje rasowym role-playing. Tu (niemal) wszystko, co uciechy zwiastują fanów Świata Mroku, pozostaje w zgodzie z papierowym oryginałem. Historia opowiedziana w grze rzeczywiście godna jest opowieści, a dialogi w grze to prawdziwe dzieło sztuki! I choć być może Bloodlines nie prezentuje się równie dobrze jak Half-Life 2 (a powinna, bo dzieli z nim technologię), to... przecież nie tego oczekujemy od role-playing, czyż nie?

➤ **Mac Abra:** Hm, ładnie - pięknie. Tylko czemu nie mam ochoty w to grać? Dla mnie jednak rozczarowanie, po części pierwszej, choć sam nie wiem, co mnie w tej grze rozczarowało. Znowu delikatne uczucie niedosytu...

➤ **Hut:** Co ty taki nienasycony Mac? Ale fakt, jak człowiek nie przegryzie przy V: TM-B krwistego befsztyka, to satysfakcji pełnej nie ma.

➤ **Czarny Iwan:** Gemini grał w to z jakąś taką zawziętością. I tylko nie wiem, czy to gra naprawdę taka dobra, czy to po prostu hemoroidy.

➤ **Smuggler:** Na engine'ie HL, a wygląda jakby na beta-wersji engine'u. Wystarczy popatrzeć na postacie, na szybkość działania... A poza tym to klimaaaaayyyyyczne, nie powiem, nie powiem...

➤ **Allor:** ...jak inne gry Troiki, która to firma na swój styl... Kurczę, jeszcze żadna ich gra nie ukazała się w pełni dopracowaną! Mimo to zła nie jest, ale wyzywać ich od razu od mistrzów to stanowczo nadużyć!

➤ **eld:** Słabe, brzydkie, denne.

➤ **Mac Abra:** Zamilknij, radykale...



## Pepin Krootki

1. Jakiego zajęcia w redakcji/pracy nie lubisz najbardziej wykonywać: Wypełniać ankiety w GW. :)))
2. Z czym kojarzy ci się zdanie "zadanie ekstremalne w redakcji": Ukryć się przed Smugglerem, gdy zbliża się czas wypełniania ankiet...
3. Ulubiona dziedzina sportu: Zapasy ze Smugglerem, który próbuje mi wcisnąć ankietę.
4. Jeśli byś mógł wybrać, to w jakim kraju i dlaczego chciałbyś mieszkać: Kraju bez podatków, chamsstwa i głupoty... jeszcze pytanie, dlaczego?
5. Czy potrafiłbyś żyć bez Internetu: Owszem.
6. Ulubiona gra z czasów "8-bitowców": Wings Of Fu.
7. Czy masz/miałeś konsolę (jeśli tak - jaką?): Sega Master System II.
8. Jakie było dla ciebie najgłupsze pytanie, które pojawiło się w ankietach w GW: A kto je wszystkie pamięta?



## Allor

1. Jakiego zajęcia w redakcji/pracy nie lubisz najbardziej wykonywać: Sprawdzanie swoich tekstów na wydrukach. Czasami można się naprawdę przerazić, co to z nich po korekcie (lub edycji przez czynniki wyższe, na które korekta czasami zwała) zostało... Taaa, wyprowadzenie ich z powrotem na prostą bywa bardzo niewdzięcznym zajęciem.
2. Z czym kojarzy ci się zdanie "zadanie ekstremalne w redakcji": Przeczyć deadline bez zawalu, gdy Mac Abra wpada w panikę, że nie uda się skończyć numeru na czas... jest wtedy baaardzo gorąco!
3. Ulubiona dziedzina sportu: Rowery (górskie) i sporty samochodowe (w każdej postaci).
4. Jeśli byś mógł wybrać, to w jakim kraju i dlaczego chciałbyś mieszkać: W Kanadzie, w Vancouver. Miasto wielkości Wrocławia, ale położone przy granicy z USA (jest gdzie na zakupy wyskoczyć), nad Pacyfikiem (blisko do Japonii - to na wakacje), blisko wspaniałej przyrody (na weekendy) i pełne zieleni (to na co dzień).
5. Czy potrafiłbyś żyć bez Internetu: tak - W wakacje nie miałem z tym problemów, choć jeśli miałbym w taki sposób pracować, byłoby to bardzo trudne.
6. Ulubiona gra z czasów "8-bitowców": Arnhem, Desert Rats i jeszcze jedna strategia z tej serii, której tytuł wyleciał mi z głowy. No i oba Saboteury.
7. Czy masz/miałeś konsolę (jeśli tak - jaką?): PS, PS2 - jeśli ktoś lubi samochodówki (Gran Turismo, he, he) i japońskie RPG, innego wyjścia po prostu nie ma.
8. Jakie było dla ciebie najgłupsze pytanie, które pojawiło się w ankietach w GW: Chyba właśnie to. Nie dość, że głupie, to jeszcze wymaga, by sobie przypomnieć inne głupie pytania... Brrr...



## Hut Sędzimir

1. Jakiego zajęcia w redakcji/pracy nie lubisz najbardziej wykonywać: Odpowiadania na te intymne pytania. Ile się trzeba napocić, żeby to było i śmieszne, i niezbyt ekshibicjonistyczne.
2. Z czym kojarzy ci się zdanie "zadanie ekstremalne w redakcji": Żeby teksty były kiedyś na dzień przed deadline, a nie w dniu.
3. Ulubiona dziedzina sportu: Paking na pakerni?
4. Jeśli byś mógł wybrać, to w jakim kraju i dlaczego chciałbyś mieszkać: W jakimś ciepłym, gdzie mówią po angielsku, ewentualnie po hiszpańsku. Niestety Brazylia odpada. :(
5. Czy potrafiłbyś żyć bez Internetu: jeśli nie musiałbym również pracować, to jak najchętniej.
6. Ulubiona gra z czasów "8-bitowców": Teraz powiem, Pirates!, ale to zasługa ostatniej przestroki. A tak, to nie pamiętam...
7. Czy masz/miałeś konsolę (jeśli tak - jaką?): Jes Ser! PS2 i GameCube'a. Są fajne!
8. Jakie było dla ciebie najgłupsze pytanie, które pojawiło się w ankietach w GW: Każde/zadne. Zależy od optyki i samonastroju. Ale rzeczywiście to jest kalkiem do bani...





# Worms Forts: Obleżenie

Gatunek: „STRATEGIA TUROWA” (no co, tak było w instrukcji!)

Podobne do: Worms 3D

Wymagania: Win 98/2k/Me/XP, Procesor: 800 MHz, RAM: 256 MB, Grafika: 64 MB

Ocena: 7 [lokalizacja]

Autor recenzji: Qn'ik

Internet: [www.wormsforts.cdprojekt.info](http://www.wormsforts.cdprojekt.info)

Testowane na: Athlon 2200XP, GeForce 4Ti, GB RAM (Bez zarzutów)

Demo: polskiego nie ma

Strona w CDA: 102

Od autora: Dobrze oddające klimat Wormów spotkanie. Niekiedy zdarzy się nam jednak usłyszeć mowę Szekspira.

Smuggler: Np. 'ouch' :) A nie, to po czesku, który też da się tu i tam w grze znaleźć. :)

Mac Abra: Co, zatrudnili Szekspira, by dubbingował Wormy? Ależ ta komercjalizacja postępuje... :) Dubbingować albo nie dubbingować - oto jest pytanie... Albo „Bytka albo niebytka, oto je zapytka” [monolog Hamleta po czesku, a co?]. Aha - ja chcę jego autograf, jakby co...

Allor: Zrozumiałbym jeszcze tekst w rodzaju: „Bo to zła dżdżownica była”, ale bytka? Lepiej by tego Szekspira zostawili w spokoju.

Qn'ik: Słowa, słowa, słowa. Mówę, nie głos, Waszmoście.

Smuggler: Reszta jest milczeniem. Robaków.

eld: Robaki na Madagaskar!

## Zoo Tycoon 2

Gatunek: ekonomiczna

Podobne do: Dino Island/ZooEmpire

Wymagania: procesor PIII 733 MHz; pamięć RAM 256 MB; HDD 900 MB; grafika 16 MB RAM, Win 98/2000/ME/XP

Ocena: 6+

Autor recenzji: Constanty Foch

Internet: [www.microsoft.com/games](http://www.microsoft.com/games)

Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200 128 MB RAM (chrząpało w przejściach między kolejnymi okienkami interfejsu)

Demo: w Sieci

Strona w CDA: 071



Od autora: Zarządzanie ZOO w wersji 'light' - raczej dla młodszych graczy. Może się podobać, szczególnie miłośnikom zwierząt, ale nie umywa się do poważnych gier ekonomiczno-zarządczych. Ale co tam - najważniejsze, że można posprzątać kupkę po słoniu...

Mac Abra: Jakies nazbyt infantylne to dla mnie. A sprzątanie zwierzęcych kup nigdy nie należało do zajęć, które zaliczyłbym do ulubionych...

Smuggler: W Biblii jest coś o baranku czy jagniątku, które będzie bezpiecznie przy łwie leżało. Zaiszte, ta gra ma biblijny rozmiar, bo w niej to normalka - w środek stada antylop wrzucisz lwa i... nic. Hm.

Qn'ik: Bo to gra bardzo dla dzieci. Wszystko

musi tu być ładne, kolorowe i sympatyczne. Szarość i prawdziwy brud, wszechobecne w ogrodach zoologicznych, nie są zbyt medialne.

Mac Abra: No, ale kupę są.

Qn'ik: Ale to są śliczne, prawie-że-pachnące kupę.

gem: Qn' - koprofil!

Constanty Fochmen: Lepiej koprofil niż fruktofil.

eld: Bueheheh... fruktofil to jest Smuggler! Na zdjęciu z ostatniej imprezki widać dokładnie jak molestuje banana!

Czarny Iwan: A przyjazne światu lewki i baranki figlują sobie na łączce z foczką. No ku#@, sielanka!

Allor: Wystarczy przyjąć, że to tytuł propagandowo-wychowawczy i wszystko jasne.

## Incredibles, The

Gatunek: arcade

Podobne do: większości konsolowych platformerów :)

Wymagania: PIII 800MHz, 256MB RAM, akcelerator 32MB, Win98/2000/ME/XP

Ocena: 7

Autor recenzji: Cormac

Internet: <http://thq.com/theincredibles/>

Testowane na: Duron 1.6@2.0, 512MB DDR, Radeon 9500@pro. Działało płynnie w 1024x768.

Demo: jest w sieci ale nie damy, bo producenci chcą za to kasę!!!

Strona w CDA: 100

Od autora: Konsolowa platformówka mocno związana z filmem „Inniemamocni” (fabuła i przerywniki wzięte prosto z filmu). Gra się całkiem przyjemnie, oprawa niezła, choć równana do konsol. Gra jest dosyć krótka (około 8-9 godzin) i ogólnie dosyć prosta, choć zdarzały się momenty, w których pieniełem się z wściekłości na projektantów.

Mac Abra: Demko mnie nie zachwyciło. Film mnie nie zachwycił. Za grę dziękuję. A „afere” z demem (vide ramka „Inniemagłupich” w recenzji) typuję wysoko w kategorii „najlepsze zagrania branży w roku 2004”.

Smuggler: „Na bezrybiu i rak ryba”. Jak się nie ma fajnych gier arcade na PC, to ta musi wystarczyć...

Qn'ik: Nie jest najgorzej, ale nie mnie tak nie irytuje w zręcznościówkach, jak pokonywanie tej samej przeszkody dziesiątki razy.

gem: Jak nie ma fajnych gier arcade na PC, to... się gra na konsolach! :P Jak 3 - nadchodzę!

Hut: Jak 3? Widziałeś trzeciego Ratcheta i Clanka? Ziomuś...

Czarny Iwan: Fajna gierka, ale Viola za mało się udziela (zresztą podobnie jak w filmie). A i dziękuję za ekstremalną trudność w niektórych mementach.

Allor: Taaa, Odyń długą tę grę katował (albo inaczej - długo się nią katował), więc wie, o czym pisze... Ale na PC zbyt wielkiej konkurencji niestety nie ma.

Smuggler: A jak konkurencja mała, to produkt zwykłe średni, bo po co się bardziej szarpać, skoro i tak nie mają wyboru?



## Smuggler

1. Jakiego zajęcia w redakcji/pracy nie lubisz najbardziej wykonywać: Ogólnie deadline przyprawia mnie o gęsią skórę.

2. Z czym kojarzy ci się zdanie „zadanie ekstremalne w redakcji”: Skończyć numer w terminie w momencie, gdy jest on jeszcze w prosku, a czasu coraz mniej.

3. Ulubiona dziedzina sportu: Sumo! Naprawdę! Uwielbiam to oglądać na Eurosporcie! Takamisakari rzadzi! :)

4. Jeśli byś mógł wybrać, to w jakim kraju i dlaczego chciałbyś mieszkać: Podobala mi się Grecja - ciepło, ludzie mili i spokojni, świetne zarcie, można się totalnie wyluzować (mając kasę).

5. Czy potrafiłbyś żyć bez Internetu: Nie potrafiłbym żyć bez czytania. Dajcie mi dobrą książkę, a Internet możecie sobie wziąć!

6. Ulubiona gra z czasów „8-bitowców”: Knight Lore!

7. Czy masz/miałeś konsolę (jeśli tak - jaką?): Prawie już miałem kupić, zastanawiałem się tylko PS2 czy Xbox. Zapytałem o radę ekipę... i zrobili mi takie pranie mózgu, że w efekcie postanowiłem kupić sobie player mp3 albo coś w tym stylu. Serio!

8. Jakie było dla ciebie najgłupsze pytanie, które pojawiło się w ankietach w GW: Szczepke mówiąc, po lekturze listów w AR żadne z pytań w ankietach nie wydawało mi się specjalnie głupie. :)

## FlatOut

Gatunek: samochodówka

Podobne do: Destruction Derby

Wymagania: WinXp/Win2k/Win9x, PIII 1.0 GHz, 256 MB RAM, akcelerator z 64 MB RAM Ocena: 8

Autor recenzji: Allor

Internet: [www.flatoutgame.com](http://www.flatoutgame.com)

Testowane na: Athlon 2200XP GeForce 4Ti, GB RAM (gdyby nie „bullet-time” byłoby super)

Demo: CDA/DVD 01/05

Strona w CDA: 054



Od autora: Bardzo dobry model jazdy, odjazdowe (i bardzo grywalne) tryby gry oraz widowiskowy model uszkodzeń. Gdyby tylko miała widok z wnętrza i nie cierpiała na włączający się na bardzo wielu komputerach w losowych momentach „bullet-time”, byłaby dziewiątką jak znalazł!

Qn'ik: Ech... W powodzi przeróżnej maści Richardów Burnsów i Xpandów miło zobaczyć coś zwariowanego. Skok wyżej rządzi!

gem: Leć! Leć! Leć! Splat! Ole! :)

Hut: A ten tryb z wylatywaniem z furki!!! Łał!

Allor: Raczej laaaaaa...aaaaaa...

Smuggler: Różce - łeeeeee. Przynajmniej z mej strony. Dla mnie góra 7.

## Kult: Heretic Kingdoms

Gatunek: role-playing

Autor: gem

Ocena: 7

Podobne do: Beyond Divinity, Sacred

Wymagania: 1.2 GHz, 256 MB RAM (512 MB XP), 32 MB VRAM

Testowane na (i wrażenia): 2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM (plansze są 2D, więc na maksymalnym oddaleniu widać „scrolling” ekranu)

Internet: [www.cult.3dpeople.de](http://www.cult.3dpeople.de)

Demo: DVD 12/04

Strona: 072



Od autora: Kult: Heretic Kingdom-to role-playing dla pojedynczego gracza, plasujące się gdzieś w połowie drogi między Diablo a Falloutem. Nieco lepsza niż Beyond Divinity, nieco gorsza niż Sacred. W sam raz, by wypełnić czas, jaki pozostał do premiery Dungeon Siege'a II.

Mac Abra: Może niezbyt oryginalne ale... jakieś takie sympatyczne.

Qn'ik: Trochę sobie strzelili w stopę tym tytułem, aż się prosi, żeby zaprzeczać, że Kult wcale kultowy nie jest i nie będzie. Chociaż, prorok ze mnie jak ze Smugglera skrzypek.

Allor: Chyba że okaże się, że DSII wcale taki dobry nie będzie... Ale jakby co, zawsze zostaje Sacred kolejną postacią!





## CZARNY IWAN

# POD OSTRZAŁEM 2

### 1. Gdyby nie pracował w CDA, za pewne byłby:

Mac Abra: Chippendalsem.  
 Smuggler: Instruktorem na siłowni dla kobiet.  
 Qn'ik: Mogłby pracować gdziekolwiek, gdzie można spokojnie pospać. Lub ew. jako specjalista ds. kontaktów z klientkami. Czegokolwiek.  
 Ghost: Mnie się zawsze kojarzył z Bobem Budowniczym. Czyli jako budowlaniec.  
 gem: Specjalistą do spraw jakości w fabryce materacy.  
 Hut: No, ewentualnie jako Białorusin, diler sterydów.  
 Allor: Mogłby być także kustoszem w muzeum. I spać mógłby, i kolekcjonerstwo uprawiać (ma kupę gier, w które nie zagra, i muzy, której nie przesłucha).  
 eld: Śpiącą królową.

### 2. Pierwsze wrażenie, jakie na tobie zrobił:

Mac Abra: A co to za anemiczny długowłosy chłopczyk. :)  
 Smuggler: Kim jest ten facet, który napier... z Jedim w Virtua Fighterze?  
 Qn'ik: Nie różniło się zupełnie od drugiego i każdego kolejnego.  
 Ghost: Sokoli wzrok, sokoli nos, grające mięśnie pod koszulką, aż strach się bać.  
 gem: Wysoki, szczupły, długie włosy, smutne oczy. Wypłosz (bardziej nie mogłem się mylić). :)  
 Hut: Łal!  
 Allor: Nie łal, tylko długowłosy wypłosz. I to z ge-jowską torebką u pasa. Od tego czasu trochę się zmienił...  
 eld: Gej. :)

### 3. Twoim zdaniem, jego najlepszy tekst pisany/odzywka:

Mac Abra: The Thing oraz Eat This - dwie recenzje gier, które się pamięta.  
 Smuggler: Mam dokładnie to samo zdanie.  
 Qn'ik: \*&^#&# - podczas grania w coś pokroju Strusia Pędziwiatra.  
 Ghost: „Ja nie mam na komputerze żadnych rozebranych panienek”.  
 gem: ...Cooo? (budząc się i zrywając z uszu słuchawki)  
 Hut: „Ma się tę firmę”.  
 Allor: „Ja chcę, ja” - odpowiedź na pytanie, kto by się zaopiekował jakąś grą dla dzieci.  
 eld: Zzzzzzzzzzzzzz....

### 4. Twoim zdaniem jego najgorszy tekst pisany/odzywka:

Mac Abra: Ostatnia recenzja Harry'ego Pottera. Ale na mieszał...  
 Smuggler: Nawet jak słabuje, to poniżej pewnego poziomu nie schodzi.  
 Qn'ik: „Jak czterolatek może przejść tę grę, jak ja sobie nie radzę?!”.  
 Ghost: Raczej małowówny, ale jak coś powie - to zawsze albo rewelka, albo boki zrywać.  
 gem: Jw., bo ileż razy można słyszeć to samo jednego dnia?  
 Hut: „Spoko, spoko, zrobi się”. I potem oczywiście się nie robi.  
 Allor: „Będę na pewno o xxx” - z tym gościem lepiej się nie umawiać, bo i tak nie przyjdzie.  
 eld: Wszystkie. Facet pisze przez sen, więc nie dziwota, że oceny z księżycy, a i teksty takie... dziwne.

### 5. Co cię w nim przeraża:

Mac Abra: Przyrost masy mięśniowej.  
 Smuggler: Zdolność spania z otwartymi oczyma.  
 Qn'ik: Iwan nie ma w sobie zupełnie nic przerażającego. Może chce uśpić naszą czujność?  
 Ghost: Te czułe spojrzenia i dziwne prezenty (jak ostatni, laleczka wycięta z gazety), jakie wymienia z Geminim. :)  
 gem: Nawet nie chcę wiedzieć, jak on zdobył kasę na ten cały sprzęt do snowboardu... Czyżby podejrzenia Mac Abry dotyczące tego, kim byłby, gdyby nie był - były słuszne? ;P  
 Hut: Połączenie zabójczego intelektu i morderczych mięśni.  
 Allor: Zamiłowanie do gier dla dzieci...  
 eld: ...i do dzieci. :)

### 6. Co chciałbyś mieć, co on ma, a ty nie:

Mac Abra: Tricepsy. :)  
 Smuggler: Umiejętność zasypiania na zawołanie.  
 Qn'ik: Zdolność pisanie podczas spania.  
 Ghost: No, sylwetki to mu szczerze zazdrościć tego zawadiackiego błysku w oku.  
 gem: Ma dwa kaloryfery za sobą (i jeden na brzuchu). Żadna zima mu nie straszna.  
 Hut: Firmę!  
 Allor: Kasę!  
 eld: W sumie chyba nic... W końcu jestem młody i piękny. :)

### 7. Co chciałbyś mu dać, czego on nie ma:

Mac Abra: Moje oczy. Z chęcią bym je wymienił. :)  
 Smuggler: Parę centymetrów... w pionie? :)  
 Qn'ik: Gust filmowy, w niektórych przypadkach. :)  
 Ghost: Jakoś nie słyszałem, żeby się na coś uskarżał, więc raczej nie.  
 gem: Dał mi ostatnio papierową laleczkę. Więc ja już mam, a on już nie ma. Laleczkę?  
 Hut: Przytomniejsze spojrzenie.  
 Allor: Młodość.  
 eld: Zapal do pracy przez cały rok.

### 8. Jeśli miałbyś go określić jednym słowem, to byłoby to:

Mac Abra: Paker intelektualista.  
 Smuggler: Niby kawaler - a teściu. :)  
 Qn'ik: Nie mam pomysłu, więc zgodzę się z Mac Abra.  
 Ghost: Dumka na dwa serca.  
 gem: ODYNECI (Coś jak „dzik”, ale większe i z klasą!)  
 Hut: Wysmakowany twardziel z ulicy.  
 Allor: Starzec, ale dziecko.  
 eld: Jak wyżej. Jest tak stary, że dziecinny się zrobił.



## Czarny Iwan

1. Jakiego zajęcia w redakcji/pracy nie lubisz najbardziej wykonywać? Podpisy pod screeny. Chyba od czasu, gdy Mr Jedi chciał napisać pod zdjęciem jakieś japonki z pieskiem: „Hikiko i jej zwierzak”, a napisał „Hikiko i jej zwieracz”.
2. Z czym kojarzy ci się zdanie „zadanie ekstremalne w redakcji”? Znaleźć ochotnika, który oprowadzi po redakcji wycieczkę gimnazjalistów.
3. Ulubiona dziedzina sportu: Nie mam jednej. Sztuki walki, rolki i snowboard.
4. Jeśli byś mógł wybrać, to w jakim kraju i dlaczego chciałbyś mieszkać: W lecie w Hiszpanii, a w zimie Alpy, może być Szwajcaria. Miałbym na wyciągnięcie ręki wszystko, co lubię: wspaniałe lato i prawdziwą zimę.
5. Czy potrafiłbyś żyć bez Internetu: Nie mam w domu i żyję. Nie byłoby problemu.
6. Ulubiona gra z czasów „8-bitowców”: Każda mi się wówczas podobała, nie miałem ulubionej.
7. Czy masz/miałeś konsolę (jeśli tak - jaką?): Nie mam, ale pewnie niedługo kupię. Nie zastanawiałem się jeszcze, jaką.
8. Jakie było dla ciebie najgłupsze pytanie, które pojawiło się w ankietach w GW: Jeszcze na nie czekam. :)



# BLACK MIRROR

przeszłość jest lustrzanym odbiciem twojej duszy

Historia, którą chcemy opowiedzieć, należy do tych, które wolelibyśmy zapomnieć. Jednakże przeszłość powraca niczym odbicie w zwierciadle. Dlatego wysłuchaj jej słów i nie pozwól im zatonać w mroku zapomnienia...

GRA PRZYGODOWA Z ELEMENTAMI HORRORU



- » realistyczne animacje
- » profesjonalna oprawa dźwiękowa
- » polska wersja tekstowa
- » skomplikowane, zaawansowane zagadki
- » niepowtarzalny klimat
- » bogate dialogi - oryginalny angielski dubbing

STYCZEŃ 2005 r.



FUTURE  
GAMES





PRODUCENT: BUGBEAR ENTERTAINMENT

DYSTRYBUTOR: EMPIRE INTERACTIVE

WWW.FLATOUTGAME.COM

WIN 98/ME/00/XP

PROCESSOR: PIII 1.0 GHZ

RAM: 256 MB

GRAFIKA RAM: 64 MB



ALLOR | LATAJĄCY KIEROWCY

Pamiętacie Rally Trophy? Wśród miłośników realistycznych rajdówek nadal uchodzi za jeden z najlepszych tytułów, choć – przez ten realizm – jakoś na szerokie wody nie wypłynął. We FlatOucie fizyka jest równie dobra, ale reszta została przygotowana z myślą o graczu preferującym jazdę znacznie bardziej kontaktową.

**Na trasę wyścigu** wyjeżdża tutaj ośmiu zawodników, każdy we własnym amerykańskim 'muscle care'. Kilkudziesięcioletnim w dodatku, doprowadzonym jedynie do stanu używalności, a nie błyszczącym chromami i lakierem ze świeżutkim woskiem na masce. Taka dbałość o wygląd zewnętrzny nie miałaby zresztą najmniejszego sensu, bo już po pierwszym zakręcie choćby po szybach, które każdy z zawodników z uporem maniaka przed każdą imprezą w okna swojego bolidu wstawia, zostaje tylko wspomnienie. Cóż, tutejsze wyścigi są naprawdę bardzo kontaktowe!

#### Byle do przodu!

Znikają zresztą nie tylko szyby. Latające maski, odpadające zderzaki, powgniatane błotniki, drgające jak oszalałe koła czy nawet płonące silniki są na porządku dziennym, podobnie jak uczący się latać kierowcy. Ponieważ jednak gra nie jest adresowana do maniaków realizmu, uszkodzenia te nie mają wpływu na zachowanie się wozów na trasie, a kierowcy mają nieskończoną

naczepą tira, koparką, spychaczem,

kłódami drewna,

wozem policyjnym czy budynkiem...

Nawet jeśli w locie z szybkością 200 na godzinę spotkamy się z pniakiem lub wywrotką. Oczywiście nasz kierowca zrobi radosne „Jaaaaaah”, prezentując przy okazji całkiem niezły engine odpowiedzialny za ragdolle i konsekwencje jeżdżenia bez pasów, ale po paru chwilach wóz (w stanie jak najbardziej wskazującym na zużycie), z kolejnym kłonem (ten jest jak nowy), wraca na trasę – jedyne, co tracimy, to cenny czas.

#### Boczek, boczek...

Takie same warunki obowiązują zresztą również naszych przeciwników, więc o trwałym ich wyeliminowaniu można jedynie pomarzyć. Co nie zmienia faktu, że przepychanki są tu na porządku dziennym. Jeśli tylko znajdziemy się po wewnętrznej stronie zakrętu, mając kogoś po zewnętrznej, naprawdę wielkim

nych miejscach poustawiał, trzeba to wykorzystać, dopomagając przeciwnikom w wejściu z nimi w bliższy kontakt.

Żeby jednak obraz wyścigów we FlatOucie trochę wyprostować, wypada napisać, że umiejętność rozpychania się łokciami wcale nam wszystkiego nie załatwi. Żeby kogoś wpuścić w las, trzeba go w końcu najpierw dogonić, a to wymaga przynajmniej podstawowych umiejętności prowadzenia wozów z tylnym napędem. Bardzo mocnych wozów, bo zaczyna się od stu koni z hakiem, a kończy gdzieś w okolicach czterystu... A trasy wcale nie ograniczają się do asfaltów! Równie dużo czasu spędzimy na szutrach i śniegu.

#### Dla amatorów i zawodowców

Czym grozi jazda mocnym tylnonapędowcem na luźnym podłożu, bardziej zaawansowanym miłośnikom samochodówek

**Latające maski, odpadające zderzaki, powgniatane błotniki, latające na boki jak oszalałe koła czy nawet płonące silniki są na porządku dziennym, podobnie jak uczący się latać kierowcy.**

liczbę żyć. Nawet jeśli nasz wóz płonie, koła latają tak, że w zasadzie powinny już dawno odpadnąć, po kształtnym nadwoziu zostało tylko wspomnienie, a na siedzeniu pasażera walają się dziwnym trafem opony zabezpieczające bandy, prowadzi się go równie dobrze jak na samym początku wyścigu.

Ale czy to źle? W końcu chodzi o widowiskowość, a nie wyeliminowanie gracza już po pierwszym bliskim spotkaniu z drzewem, bandą,

grzechem byłoby nie pomóc mu w wypadnięciu z trasy. Podobnie mają się sprawy w przypadku poustawianych na trasie przeszkód w rodzaju wspomnianego już sprzętu budowlanego czy ciężarówek. W końcu skoro ktoś je w takich strategicz-

Widzicie tę rampę i poprzeczki zawieszono pomiędzy słupami za nią? Tak właśnie wygląda skok o samochodzie.





Do programu The Way It Meant To Be Played, dla producentów gier, należy już ponad 40 tytułów, w tym: UT3, Far Cry, DOOM3. Gry objęte programem TWIMTBP są wszechstronnie testowane, w trakcie ich produkcji na różnych kartach graficznych tej marki. Logo TWIMTBP na opakowaniu gry gwarantuje jej pełną kompatybilność ze wszystkimi kartami NVIDIA.



Małutkie, cichutkie miasteczko – czy może być lepsze miejsce dla ryczących monstrów z maniakami za kółkiem?



**kontroli nad wozem:** choć przepustnicę mamy cały czas maksymalnie otwartą, słysząc i czuć, że tak naprawdę kontroluje ją komputer; co trochę ogólne wrażenie psuje. No, bo jak to tak, ja wciskam pedał do podłogi, a obroty ledwo rosną?

Oczywiście gdyby po prostu na pełne otwarcie przepustnicy graczowi pozwolić, skończyłoby się utratą panowania nad wozem (o czym można się zresztą samodzielnemu przekonać, wystarczy wybrać model jazdy dla zaawansowanych). Tym niemniej system pomagający mógłby działać nieco subtelniej, bo w obecnym wydaniu jest aż zbyt opiekuńczy. Na dobrą sprawę można jeździć non stop na pełnym gazie i o ile będziemy tylko hamowali przed zbyt ostrymi zakrętami, nic się nam nie stanie. Nawet na lodzie i agafce, co sprawia, że umyka niemal cała frajda związana z prowadzeniem wozu z napędem na tylną oś. Oczywiście w trybie dla zaawansowanych na takie cuda już sobie pozwolić nie możemy, ale **brakuje czegoś pośredniego pomiędzy tymi dwoma.** Czegoś takiego, by dało się już wyczuć zalety tylnonapędowców, ale żeby ich wykorzystanie nie wymagało paru dni/tygodni praktyki.

### Sport dla twardzieli

Wspominałem o trasach pełnych sprzętu budowlanego, wykopów i ciężarówek – pora ten temat rozwinąć. Ogólnie rzecz ujmując, ścigać będziemy się w czterech

miejsach. Na pokrytych śniegiem brzegach jeziora z zamrożniętą taflą (po tafli też zresztą jeździć będziemy), po leśnych drogach w okolicy, w której pozyskuje się drewno, w małym miasteczku oraz na niedokończonym torze wyścigowym. I to nie po wąziutkich trasach z niewydolnymi plotami, a wytyczonych na drogach biegnących w trójwymiarowej okolicy, którą na upartego można sobie nawet pozwiedzać (choć ze względu na punkty kontrolne takie wycieczki zbyt polecane nie są).

Zmierzam jednak do czegoś innego: otóż, na każdej z tras twórcy przewidzieli także sporo ekstremalnych sposobów na skrócenie sobie drogi. A to można przeskoczyć nad niekompletnym mostkiem, a to nad platformą ciężarówki tudzież naczeprą - w każdym z tych przypadków zyskuje się trochę czasu, ale tylko pod warunkiem, że uda się nam nie wpaść na drzewo, nie spaść z mostku (niemal wszystkie obiekty są tutaj realistycznie zamodelowane, więc taką na przykład drewnianą barierkę wystarczy delikatnie puknąć, by się rozwalila) i nie wlecieć do dziury po zbyt krótkim skoku. Stąd też choć trochę czasu zyskać na skrótach można, jeśli nie mamy noża na gardle, lepiej wychodzi się po prostu je omijając, bo ryzyko popełnienia błędu jest - nawet przy prostym modelu jazdy - bardzo duże.

tlumaczyć nie trzeba (w najlepszym razie bączkiem przy pierwszej nadarzającej się okazji w rodzaju zakrętu czy puknięcia w bok). A tutaj nie dość, że trzeba walczyć z torem, to jeszcze trzeba uważać na tych siedmiu konkurentów... I to ma być niby gra nie-dla-maniaków? Cóż, nie da się ukryć, że gdyby dostępny był jedynie realistyczny model jazdy, gra sprawiłaby radość jedynie garstce graczy, ale na szczęście przy tworzeniu profilu można także wybrać model dla amatorów.

Nie może on wprawdzie konkurować z póki co niedosięgniętym Toca Race Driver 2, w którym komputer pomaga w sposób po prostu idealny, ale i tak jest bardzo dobrze. Przyczepić można się w zasadzie jedynie do zbyt często pojawiającego się uczucia, że nie ma się pełnej



Po lodzie jeździ się albo szybko, albo bezpiecznie – we FlatOut-cie sprawdza się tylko to pierwsze.



## Co zrobić, gdy włącza się „bullet time”?

Przed wszystkim nie spisywać jeszcze gry na straty. Po drugie, niczym nie rzucając wyjść z niej do Windows, a następnie wybrać właściwości karty graficznej. Szukamy opcji odpowiedzialnej za synchronizację wyświetlania obrazu z odświeżaniem ekranu. Musi być bezwzględnie wyłączona, bo jeśli tylko zostawimy ją włączoną lub też pozwolimy, by to aplikacja ją sterowała, będziemy mieli we FlatOucie bullet time. Dlaczego jednak odpowiednia opcja nie pojawiła się w programiku pozwalającym na wybór ustawień sprzętowych gry, pozostanie słodką tajemnicą twórców (choć swoją teorię mam - gra wyszła też na konsolach i pewnie zbyt dużo kodu postanowiono przenieść bez dopasowania go do PC...). Całkiem zresztą możliwe, że poprawiający to patch już wyszedł, ale w chwili pisania recenzji jeszcze go nie było - a co by nie mówić, FlatOut jest zbyt fajną grą, by przez jednego babola ją sobie oduścić.

Ten niebiesko-biały wóz robi tylko za tło i na suszarkę nikogo łapać nie będzie.



Tyle tylko, że nie każde wpadnięcie na opony czy zniszczenie barierki jest tutaj błędem. Tak się bowiem składa, że **nitro zdobywa się tutaj właśnie dzięki demolce!** Na starcie nie mamy go ani kropelki i dopiero przemo-delowanie trasy pozwoli nam na parę chwil wejść w nadprzestrzeń. I to - podobnie jak w Undergroundzie 2 - niemal dosłownie, bo wiąże się to z wydłużeniem perspektywy, co akurat nie każdemu musi odpowiadać, bo mocno utrudnia ocenę tak odległości, jak i prędkości. Poza tym warto również pamiętać, że rozrzucając po trasie beczki, barierki czy spuszczać na nią fragmenty rusztowania, utrudniamy życie konkurencji (o ile oczywiście sami na nie na następnym okrążeniu nie wpadniemy).

## Kariera (naszego) bohatera

Żeby w tym wszystkim zasmakować, wypada rozpocząć karierę. Gra oferuje wprawdzie pojedyncze wyścigi, ale dopiero w karierze pokazuje, na co naprawdę ją stać. A stać na dużo: mamy trzy ligi składające się w sumie z 36 różnych wyścigów, 16 wozów podzielonych na 3 klasy i kupę części pozwalających nam ulepszyć monstrum, którym właśnie jeździmy (bo naraz można mieć w garażu tylko jeden.). Zawieszenie, opony, koła zamachowe, turbo, układ wydechowy, skrzynia biegów, sprzęgło, polerowanie części silnika, wzmocnienie nadwozia i tym podobne bajery wpływające na przyczepność, szybkość maksymalną, elastyczność czy wytrzymałość. Przydałaby się jeszcze wprawdzie możliwość zmiany ustawień niektórych z tych części (np. podwozia czy przełożeń skrzyni biegów), bo nie ma tego nawet po wybraniu modelu jazdy dla zaawansowanych, ale cóż, jest to w końcu gra nastawiona przede wszystkim na akcję.

Nowe części (tak samo jak i wozy) oczywiście kosztują, a gotówkę - nie licząc tej, którą otrzymujemy na rozruch - zdobywa się tutaj w wyścigach. Oczywiście im lepsze miejsce zajmimy, tym więcej jej dostaniemy. Ale kasa to nie jedyna nagroda. Imprezy dostępne w danej lidze podzielono bowiem na kilka (liczba zależy od ligi) cykli z trzema wyścigami każdy. Na początku mamy dostępne tylko pierwsze z nich, zaś dojście do drugiego zdobywamy, kończąc na podium. Gdy skończymy na podium wszystkie wyścigi danej ligi, dostajemy duży bonus wypłacany w twardej walucie, a wyższa

liga staje przed nami otworem, podobnie jak i lepsze wozy. Co jednak ważne, nie tracimy dostępu do imprez w lidze niższej - można je bez problemu powtarzać, by w prosty (słabsze wozy i umiejętności przeciwników) sposób zdobyć kasę potrzebną na tuning.

## Skok wzwyż o samochodzie

Ale ligi to nie wszystko, można także brać udział w kilkunastu konkursach ekstremalnych. Na przykład w skoku wzwyż o samochodzie: rozpędzamy się, na rampie wyskakujemy wozem w górę, a potem odbijamy się od niego i lecimy już sami, osiągając wysokości przekraczające 100 metrów (o szansach przeżycia takiego wyczynu nikt nawet nie myśli). Jest też podobnie rozwiązyany skok w dal, jest także arena, na którą wpuszczane jest osiem wozów, a wygrywa tylko jeden - ten, który będzie się jeszcze nadawał do jazdy (w tej konkurencji uszkodzenia już na własności jeźdźne jak najbardziej wpływają). W sumie jest tego około 15 różnych dyscyplin, ale choć przy odrobinie wprawy stanowią one miły przerywnik i kolejny sposób na zdobycie kasy, uczestniczenie w nich jest jak najbardziej dobrowolne - jak ktoś nie chce w tych konkursach brać udziału, może się ograniczać jedynie do normalnych wyścigów.

## A teraz się przyczepimy...

...czyli słów parę o tym, co się we FlatOucie podobało mniej. Przede wszystkim występujące na paru komputerach **dziwne zwolnienia występujące w trakcie gry**. Po prostu od czasu do czasu gra uznaje, że przejdzie sobie w bullet time, co bardzo skutecznie utrudnia jazdę, bo traci się wyczucie prędkości. Co najdziwniejsze, choć twórcy w czołówce chwalą

się znaczkami Nvidii, problem ten występował także na tych kartach i to zarówno w demku, jak i wersji finalnej. Można sobie wprawdzie z tym poradzić (patrz ramka), ale nawet po takim zabiegu nie jest idealnie... Pozostałe problemy to już w zasadzie tylko drobne niedogodności: brak widoku z kabiny (są tylko 2 z tyłu i jeden z przedniego zderzaka) czy wspomniany wcześniej zbyt pomocny komputer sterujący przepustnicą mogą nieco przeszkadzać, ale w przeciwieństwie do tego bullet time'u nie stanowią problemu, który psułby całą przyjemność z gry.

## Gaz do dechy?

Dość powiedzieć, że **gdyby nie bullet time i brak widoku z wnętrza, byłaby najpewniej dziewiątką!** Gra jest bardzo fajna, kraksy widowiskowe, tory urozmaicone i bardzo dobrze wyglądające, a dodatkowe konkurencje maksymalnie pomocne. Model jazdy należy do najlepszych na PC, a w dodatku poza ustawieniem realistycznym oferuje także coś mniej wymagającego, przeznaczonego dla miłośników bardziej zręcznościowego podejścia do samochodówek. Jest także **multi dla ośmiu graczy**, całkiem niezła muza z możliwością wyciszenia, rasowe odgłosy silników i krzyki kierowców. Jeśli nie macie nic przeciwko rysowaniu lakieru, biciu okien i wylatywaniu przez przednią szybę (oczywiście wszystko to tylko wirtualnie), FlatOut na pewno się wam spodoba. [GDA]

8

GRYwalność 8  
VIDEO 9  
AUDIO 8

## WERDYKT

- dwa modele jazdy
- niezły realizm
- bardzo fajna fizyka
- sporo wozów
- tuning
- odjechane konkurencje specjalne

- ⊖ brak widoku z kabiny
- ⊖ problemy z płynnością

Tłoczno jest tylko na pierwszym zakręcie, ale to wystarczy by tórcami wybić się na czoło.





PRODUCENT: NAPOLEON GAMES

DYSYBUTOR: CENEGA

WWW.CENEGA.COM

WIN 98/ME/00/XP

PROCESSOR: PIII 350 MHz

RAM: 64 MB

GRAFIKA RAM: XX MB

CORMAC | PRZYGODOWY RPG

A statue of a horse made  
of the bones of various  
creatures, perhaps even  
humans. I wonder who  
could live here?

The Fifth Disciple to starszkołna przygodówka z elementami RPG. Na tyle starszkołna, że przypaść do gustu może właściwie tylko fanom starzyny. Rzucająca się w oczy archaiczność gry nie jest niestety zręczną stylizacją. Technicznie gra po prostu stoi na poziomie produktów sprzed dekady.

# The Fifth Disciple

**Owszem**, ma swój urok, zwłaszcza dla kogoś, kto jeszcze pamięta tamte zamierzcze z punktu widzenia branży gier czasy. Pozostali z was nie za bardzo mają czego w The Fifth Disciple szukać. Smrodek stęchlizny czuć z każdego bez mała kąta.

## Studenckie niedole

Gra przenosi nas do świata fantasy i każe wcielić się w studenta Uniwersytetu Magii, którego beztrudnie studenckie życie rozpada się, gdy przypadkiem zostaje wciągnięty w tryby politycznej maszyny namiestnika-tyrana. Młodzieniec zwany Engeorem ląduje w drewnianym baraku wraz z innymi ofiarami donosów, pomyłek i pokazówek. Tego dowiadujemy się z wprowadzenia. Brzydkiego i nie animowanego – uzupełnieniem słów narratora są nieruchome obrazy (dodać należy, iż średnio urodziwe), po których wędruje kamera. Tak samo wyglądają wszystkie przerywniki prowadzące nas przez fabułę. Zdarzają się krótkie animowane filmiki ilustrujące nasze poczynania, jednak trudno powiedzieć, by podnosiły one grze ocenę.

## Rachityczny cień Heroesów

The Fifth Disciple to klasyczna przygodówka point&click. Ale tylko w połowie. Resztę czasu spędzimy walcząc z potworami. Brzmi nieco kuriozalnie, prawda? Ale pomysł zły nie jest. Gorzej z wykonaniem, ale to odłożę na później. Walki odbywają się w systemie turowym, naszym orężem

są zaś czary, których uczymy się po drodze od napotkanych postaci i ze znalezionych zwojów. Starcia wyglądają trochę jak w Heroes of Might and Magic. **Czarów jest sporo, bo 25**, należących do 5 obszarów – umysłu, ognia, wody, powietrza i ziemi. Możemy rzucać kulami ognia, przywoływać toksyczny deszcz oraz różnych pomagierów, leczyc się, miotać klątwy, teleportować, przejmować kontrolę nad wrogami i robić mnóstwo innych rzeczy. Zaklęcia potrzebne będą również do rozwiązywania niektórych zagadek. Zabijając potwory i rozwiązując zagadki otrzymujemy punkty doświadczenia, które umożliwiają awans na wyższy poziom i wzmocnienie wybranych czarów. Również statystyki bohatera rosną wraz z doświadczeniem.

## Zabić nudą

W teorii te erpegowo-strategiczne wtręty wyglądają nieźle, jednak w praktyce bawią dość krótko. Po jakimś czasie walki stają się po prostu przykrym obowiązkiem. Wynika to z małego zróżnicowania przeciwników (zaledwie kilka rodzajów, po 2-3 na „rozdział” gry) oraz faktu, że starcia mają w większości bardzo podobny lub taki sam przebieg. Bo po co kombinować na siłę, skoro są dwie lub trzy taktyki, na które nie ma mocnych?

Część przygodowa od strony merytorycznej jest już standardowa – rozmawiamy z postacia-

mi (nie możemy jednak rozmową sterować), znajdujemy i wykorzystujemy przedmioty, czasem czarujemy. Kilka razy zmuszony byłem do zastosowania taktyki klikania wszystkim na wszystkim, bo trafiały się zagadki dosyć abstrakcyjne. Ogólnie jednak gra trzyma się kupy.

## Bywało lepiej... wiele lat temu

Grafika jest kiepska; by nie powiedzieć prymitywna. Dwuwymiarowe tła zostały narysowane ręcznie i je da się jeszcze przeżyć. Niektóre można nawet uznać za ładne. Bitmapowe postacie są natomiast paskudne, a przeciwnicy dodatkowo koszmarnie animowani – poruszają

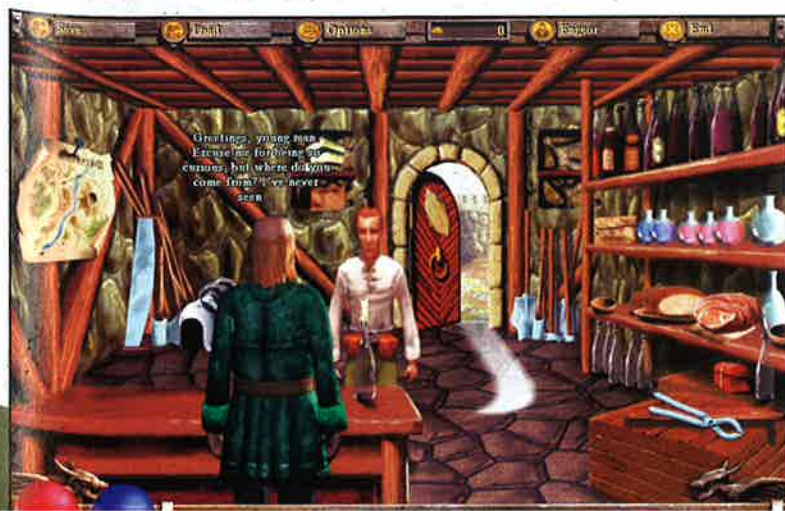
## W teorii te erpegowo-strategiczne wtręty wyglądają nieźle, jednak w praktyce bawią dość krótko.

się koślawo i ich animacjom ewidentnie brakuje klatek. Engeor ma mordę taką, że nie dał Boże ujrzeć podobną w ciemnej uliczce. I brzydko rozlaży się w rozmażaną kupę pikseli, gdy podchodzi za blisko kamery. Można bez trudu znaleźć 6-letnie gry wielokrotnie ładniejsze niż The Fifth Disciple.

O ile muzyka jest całkiem przyjemna dla ucha, to efekty nie są już tak sympatyczne. Zdarzają się lokacje, w których tło dźwiękowe potrafi doprowadzić gracza do stanu wrzenia (np. postać ziewająca identycznie co 3 sekundy), również wszelkie jęki i stęki przeciwników tudzież odgłosy walki są dosyć żałosne. Na takim tle całkiem sensownie prezentują się kwestie mówione.

Pomysł połączenia przygodówki z turowymi walkami jest nieźły, niestety całość wyszła dosyć prymitywna i niezadarna. Można pograć, tylko nie za bardzo jest po co to robić...

PS Tytuł oryginalny gry to Brány Skeldalu 2: Pąty uędnik. :) Jak widać, jest to jakiś sequel, jednak nie polapałbym się, gdybym o tym nie przeczytał. Pierwsza część nigdy zresztą nie ukazała się w języku innym niż czeski. [CDA]



3

**GRYwalność**

VIDEO

AUDIO

4

3

4

**WERDYKT**

- + ma pewien starszkołny urok
- + ciekawy pomysł z dodaniem walk
- + sympatyczna muzyka
- oprawa zapóźniona o dekadę
- walki to przykry obowiązek
- Kilka kuriozalnych zagadek
- kiepskie przerywniki



PRODUCENT: UBI STUDIOS  
DYSTRYBUTOR: CENEGA POLAND  
CENA: 119,99 zł  
WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM

WIN 98/ME/00/XP  
PROCESSOR: PIII 900 MHz  
RAM: 256 MB  
GRAFIKA RAM: 64 MB



CZARNY IWAN | MROCZNIEJSZY KSIĄŻĘ!

# PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN™

W roku 1989 rząd Mieczysława F. Rakowskiego podjął decyzję o urynkowaniu cen żywności, Sejm RP przyjął pakiet ustaw zmieniający ustrój gospodarczy (Plan Balcerowicza), a w Warszawie zdemontowano pomnik Feliksa Dzierżyńskiego. Wśród wielu faktów i doniosłych wydarzeń z tamtego okresu jeden miał się okazać równie wiekopomny i ważny dla naszego dzisiejszego dnia. Rok 1989 był rokiem premiery rewelacyjnej gry Prince of Persia!

**Kiedy** w telewizorze trwały relacje z obrad, a Zgromadzenie Narodowe wybierało Wojciecha Jaruzelskiego na prezydenta PRL, Książę z Persji zabijał pierwsze potwory i pod prążącymi promieniami słońca ratował świat. Tak powstawała historia, tak rodził się nowy ład.

Do dzisiejszego dnia trwają spekulacje. Kto przesłakiwał plot w gdańskiej stoczni? Czy to na pewno był Waleśa? A może jednak, jak podejrzewają gracze, sam Książę z Persji? Tego teraz nie rozstrzygniemy, ale jedno jest pewne. W historii naszej młodej demokracji Książę ma ważne, poczesne miejsce. Na przestrzeni ostatnich 15 lat aż czterokrotnie pojawił się inicjatywą, która zaprzęgnęła dziesiątki umysłów i ciał. Po swoim pierwszym expose w 1989 roku

stało się o nim głośno, jednak dopiero w sierpniu 1994 (Prince of Persia 2: The Shadow & The Flame) ponownie poruszył masy. Przekonywał, uczył i dawał nadzieję na lepsze jutro.

Następne etapy jego kariery wyznaczają tytuły Prince of Persia 3D i Prince of Persia: Sands of Time. Szczególnie ten ostatni, znany w naszym kraju jako Piaski Czasu, dokonał tego, czego nie udało się wielu politycznym demagogom i pedagogom. Rzesze zbuntowanej młodzieży porzuciło swoje niepoprawne przekonania na rzecz szczytnych haseł o walce, honorze i Ojczyźnie. Książę był bowiem uosobieniem tego, czego na politycznej arenie RP brakowało. Partia ludzi Księcia rosła, zwarte szeregi czekały na ko-

lejny znak. Ten czas właśnie nastąpił! Książę z Persji znowu wystąpił przed szeregi. Każdy, kto ma odwagę w sercu i chce nieść sztandar prawości, może się z nim spotkać. Prince of Persia: Warrior Within już jest!

## Książę i historia

Jeśli nadal marzysz o restauracji monarchii, możesz się już przekonać, co Książę ma do zaoferowania. Rewelacyjne Piaski Czasu miały kilka dobrych pomysłów, które obecnie rozwinięto i ulepszone. Pierwsza rzecz, o której należy powiedzieć, to historia. Jej ułamek pojawił się powyżej, jednak Książę nie zajmuje się tylko wycinkiem czasu. Książę może po tym czasie poruszać się do woli! O tym za chwilę, ważniejsze bowiem jest przybliżenie wydarzeń, które doprowadziły nas do tej dnia dzisiejszego.

Jak zapewne pamiętacie, ostatnia przygoda Księcia kończyła się w pałacu sultana. Okazuje się, że w tym miejscu została przerwana osnowa czasu. Ingerencja Księcia, który wykorzystał moce, by zmienić czas, zachwiały delikatną równowagę we wszech-



świecie. Los został odmieniony, ale walec czasu i konieczności nie może tak po prostu zmienić biegu. Z wyrwy, która na moment powstała w rzeczywistości, wyłonił się jej stwór. Twór przerażający i nieubłagany, narzędzie fatum, strażnik czasu – Dahiaka. Zamykając piaski czasu, Książę uratował Królestwo, jednak jego przeznaczenie zostało zapisane. Ma tylko jedną drogę – śmierć.

### Książę posępnego oblicza

Już samo story, którego skróconą wersję właśnie przeczytaliście, sugeruje, że coś się tutaj zmieniło, sposepniło. Nie ma już wesołych zaklinaczy węży

Książę naprawdę się zmienił.

### Coś się tutaj zmieniło, sposepniło...

i spadających garnczków z okien. Świat przestał być żółtą, zabawną wysepką piasku, z kilkoma palmami i uśmiecniętym słoneczkiem w wianusku białych chmur. To już nie jest też pamiętny jeszcze z Piasków Czasu wesołek, jakby Sindbad z kreskówki dla dzieci. Tak jak różni się "Baśń z Tysiąca i Jednej Nocy" lub baśnie braci Grimm w wersji oryginalnej od uładzonych opowiadań dla dzieci z serii "Poczytaj mi, Mamo", tak różni się nowy Prince of Persia od poprzedników.

Spójrzcie na tego gościa. Twarz pocięta bliznami, zimne, palające szaleństwem oczy, ciemny strój, długie, zachłapane juchą ostrza w zaciśniętych, pobielalych dłoniach. Do tego proporcje ciała normalnego człowieka, a nie koleżki Czarodziejki z Księżyca. Nowy Książę wydorósł, stał się postacią niemal mroczną – męczyzną, który zobaczył i przeżył zbyt wiele jak na jednego człowieka. Może porównanie nie jest zbyt dobre, ale mnie w jakiś sposób przypomina „Wiedźmina” Sapkowskiego.





### Coś się kończy?

To nie wszystko. W nowej grze z Ubi Soft mamy wrażenie odchodzącego czasu, przebrzmiałej chwały i minionych dni, po których został tylko pył, ruiny i zgliszcza. Te wrażenie podtrzymują wygląd lokacji, równie mrocznych i przygnębiających jak nasz bohater: Zniszczone, połamane kolumny, oplecione zgniłozielonym zielskiem mury pałacu. Pokryte patyną czasu, zapomnienia i brudu posadzki. To robi wrażenie, totalna degrengolada i jednocześnie...

Szok! Książę nadal może podróżować w czasie, a wtedy umierający, zniszczony świat zamienia się nagle w kąpiące złotem i srebrem przepyszne architektoniczne cudo. Zwalone, rozbite i szare kolumny stają na powrót mocne i proste. Pokryte liszajem ściany i podłogi odzyskują lustrzany blask i kolorowe, skomplikowane ornamenty. Świetność, bogactwo i chwała. To wrażenie jest tak dobre, że musiałem wam o nim napisać. Czas stał się obecnie płynny, zmienia tempo, zapadając się w przeszłość i wybiegając truchtem w przyszłość. Książę zdobywa możliwość penetracji czasu, zabijając wrogów. Krew leje się się strumieniami...

### Let's play!

Animacje komputerowe, które spajają całość, płynnie przechodzą w grę. Ten zabieg robi spore wrażenie, a dzięki temu, że graficznie gra prezentuje się co najmniej dobrze, zgrzyt, jaki powstaje między widokiem dopieszczonych animacji a grą na engine'ie, nie jest duży. Oczywiście ilość szczegółów, jakość postaci, faktura tekstur to jednak



### Książę i Monika

Do współpracy przy produkcji Warrior Within namówiono Monikę Bellucci - znaną aktorkę, występującą w kinowych hitach, takich jak „Matrix: Reaktywacja”, „Pasja, Malena”. Monica użyczyła głosu wojowniczej walczącej u boku księcia Persji - Kaileenie. Oczywiście możemy ją usłyszeć tylko w angielskiej wersji językowej.

nadal jest pewien problem i można na siłę czepląc się szczegółów. Jak dla mnie jednak, jest naprawdę świetnie. Przy ustawieniach gry na maksa, komplek rzezi, ale widoki są pyszne (konfiguracja: Sempron 2500+, Radeon 5500, 512 RAM).

### Let's fight!

Oczywiście szczególnie przyjemnie prezentują się walki. Rozwinięcie pomysłu nastąpiło zarówno jeśli chodzi o finezję, ilość technik, jak również broń, którą obecnie posługuje się Książę, a także sposób ujęcia walki (kamery) i wymiatające fatality. Każdy pojedynek można rozegrać, kombinując akrobatyczne techniki bohatera. Hero może skoczyć na ścianę, odbić się od niej i spaść z góry na ofiarę. Może też po odbiciu dosłownie wkręcić się w delikwenta jak śruba albo wpaść mu pod nogi - uciąć kończyny lub wbić



miecz w podbrzusze. Nawet leżąc może blokować. Odbijanie od przeciwników było już poprzednio, ale teraz techniki te zostały rozbudowane. Książę może się odbić lub dosłownie wspiąć na ofiarę i następnie, po wybitciu z jej ramion, spaść na nią z góry. Kiedy natomiast w pobliżu jest kolumna lub słup, można go wykorzystać, aby zakręcić się wokół i drugą ręką uzbrojoną w kindżał rozplatać szyje przeciwników.





Tak jak różni się "Baśń z Tysiąca i Jednej Nocy" lub baśnie braci Grimm w wersji oryginalnej od ułgadzonych opowiadań dla dzieci z serii "Poczytaj mi, Mamo", tak różni się nowy Prince of Persia od poprzedników.

#### Finish him!

Szczególnie widowiskowe są fatality (to określenie zaczerpnąłem oczywiście z Mortal Kombat). Książę spada na wroga, kamera zmienia wówczas ustawienie i widzimy ofiarę od przodu, z myślej perspektywy. Miecz dosłownie rozkłada, przepalając delikwenta (jeśli włączycie opcję blood, która standardowo jest wyłączona, będzie jeszcze cieplej). Widok może wywrócić na lewą stronę co poniektóre słabsze żółdki. Dodając sobie do tego spowolnienie czasu i już możecie sobie dokładnie wyobrazić taką masakrę. Takich wykańczających technik jest więcej. Równie widowiskowe jest obcięcie głowy wroga (Książę krzyżuje miecze na szyi gagatka - wiadomo, jak to się kończy), a to jeszcze nie wyczerpuje arsenału zabójczych umiejętności bohatera. W każdym razie ci, którzy po Die by the Sword nie mogli się doczekać czegoś dla siebie, będą mieli w Księciu prawdziwe oparcie, hehe.

#### Czym - i z kim? I jak?

Nowe combosy obejmują świeże, niewidziane w poprzednich częściach techniki na dwie uzbrojone ręce (no dobrze, w poprzedniej części teoretycznie też były dwie, ale druga to tylko sztylet). Teraz jest tak, że sporo pokonanych jegomościów zostawia po sobie nie tylko ochłap rozpadającego się miecza, ale również broń. O ile miecho po prostu znika, broń zostaje i można ją podnieść. Hero robi to niemal automatycznie. Co ciekawe, możliwe jest łączenie różnych typów broni (w jednej ręce miecz w drugiej topór lub buława). Zdobyty miecz lub cokolwiek innego można też rzucić w przeciwnika (w tym przypadku bohater bezpowrotnie traci ten oręż).

Wypożyczenie dzieli się na 5 klas: miecze, topory, sztylety, buławy i pozostałe żelastwo (może to być dowolna rzecz, nawet kij wyrzucony przez mordercę). W sumie około 50 sztuk uzbrojenia dodatkowego. Generalnie walka jest bardzo dobra, ale miałem pewne zastrzeżenia do AI przeciwników. Chłopaki niekiedy się gubili i nie chcieli atakować wspólnie, tylko podchodzili pojedynczo do dekapitacji. Bywało też, że blokowa-

li ciosy, ale zamiast od bloku przejść do kontry, pozostawali w tej pozycji i czekali, nie wiadomo, na co. Po prostu samobójstwo.

Swoją drogą, warto zwrócić uwagę na modele przeciwników. W jednej z misji trafiłem do świątyni otoczonej bezdenną otchłanią. Kiedy próbowałem przedostać się na poziom sanktuarium, drogę zagroziła mi wirująca postać, jakby połączenie siły wiatru i szarości dymu, z którą stoczyłem śmiertelny pojedynek tuż nad przepaścią. Emocje nie występowały tym z pojedyńku młodego Skywalkera z tatusiem. Tutaj od razu małe zastrzeżenie. Na

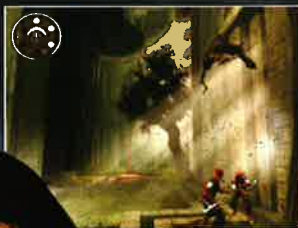
Obecna i poprzednia gra. Takie same, a jednak zupełnie inne.



Czy to możliwe, że to ten sam facet? A jednak.



Walka to też inna historia - krew, fruwające fragmenty mięcha, rzeźnia.



Akrobatyczne techniki to nadal mocna strona Księcia.



wąskich kładek, kiedy nie ma miejsca na salta i inne wygibasy, robi się nieciekawie. Trzeba bardzo uważnie stuknąć w klawisz, bo zwyczajnie można się nie zmieścić z techniką i wylądować daleko w dół, a właściwie już po drugiej stronie tunelu ze światłkiem.

Do szwskiej pasji doprowadzały mnie też niektóre etapy typowo zręcznościowe. Wicie, te, w których trzeba pracowicie skakać z półki na półkę, żeby dostać się wreszcie do upragnionego przejścia, wyjścia czy co tam jeszcze sobie sadystyczni twórcy leveli wymyślili. Chodzi o to, że na niektóre występy trzeba dostać się, wbiegając po ścianie. W zależności od tego, jak długo przytrzymasz klawisz, Prince będzie starał się wspiąć lub zrobi po kilku metrach salto do tyłu. W niektórych miejscówkach musiałem próbować dziesiątki razy. Hero fikał salta i ani myślał wspiąć się w górę. Zabić się można z rozpaczy.

#### Kamera - stop!

Do tego dochodzą pewne problemy z kamerą. Kiedy widok jest z za ple-



ców bohatera, właściwie nie ma większych problemów. Są jednak etapy, w których kamera ukazuje plan z boku. Oznacza to masę kłopotów, bo nagle mamy klasycznego platformera w rodzaju Super Frog, tyle że w 3D. Nie dość, że można osiwieć, bo jest zwyczajnie trudno przestawić się na nowy sposób obserwacji i sterowania, to kamera stara się niekiedy znaleźć tuż przy bohaterze, ukazać nam zmarszczki na jego twarzy czy włosy w nosie, nie wiem. Wystarczy nieco go

sprawa superwielkich problemów (no, poza wymienionymi przykładami), ale jednak przypadkowa śmierć może się zdarzyć w każdym momencie, a wtedy rzeczywiście kaplica.

Energię można podładować ze źródeł jak poprzednio (aby napoć odwodnionego bohatera, potrzeba kilku łyków – chyba ma to nas zniechęcić do zbyt częstego korzystania z bezpłatnej energii). Wspomniane, zręcznościowe motywy nie zostały, jak moglibyście pomyśleć, oddzielone grubą kreską od bijatyki. Gra została tak skomponowana, że wiele etapów zmusza nas jednocześnie do walki i ekwilibrystyki. Na przykład misja, w której Książę przeskakuje z jednej kolumny na drugą (a tych słupów jest 20, każdy pnie się coraz wyżej). Nie dość, że można popełnić śmiertelną pomyłkę i zamiast na kolejną kolumnę, skoczyć w czarną pustkę poniżej, to jeszcze trzeba opętać się od stada kruków. Ptaszyska uparcie próbują wydziobać bohaterowi oczy i trzeba szybko machać mieczem, jeśli chcesz jeszcze spojrzeć na piękne widoki dookoła.

### Arabski metal symfoniczny

Na koniec coś dla melomanów. Muzyka w grze to utwory symfoniczne napisane przez Inona Zura i nagrane przez Los Angeles Orchestre. Ale to nie wszystko. Dodatkowo są również motywy przygotowane przez metalową kapelę Godsmack! Pamiętacie muzykę w „Gladiatorze”? Wyobraźcie sobie teraz taki marsowy motyw przewodni, który nagle, gdy przed Księciem pojawiają się dyszący nienawiścią wrogowie, zostaje przełamany ostrymi rifami na gitarach elektrycznych i perkusyjną masakrą. Autentycznie dłoń się poci i zaciska na szabli.

### Książę rządzi?

Prince of Persia: Warrior Within jest bardzo dobrym rozwinięciem pomysłów, które tak spodobały się graczom w Piaskach Czasu. Graficznie gra zyskała bardzo dużo, szczególnie przez zmianę stylizacji i mroczniejszy klimat, a nie opcje techniczne. Nie zapomniano o tym, co najbardziej przyciągało graczy – świetna walka i ciekawe etapy zręcznościowe. Obie te rzeczy są przynajmniej tak dobre jak poprzednio. Urok i czar mocno trzymają odbiorcę nowego Prince of Persia. Chcesz zostać oczarowany, wystarczy uruchomić grę i spojrzeć w ponurę oblicze Księcia... [CDA]

przesunąć, a wówczas znowu kamerzysta odbiega ze sprzętem na jakieś 20 metrów. Jakby ktoś się bawił szkłem powiększającym albo powiesił kamerę na sznurze i huśtał nią w najlepsze. Oczepiasz gwarantowany. Pocieszające jest to, że możemy sterować poczynaniami kamerzysty (w pewnym ograniczonym zakresie). Jeśli Książę stoi na jakimś balkonie i półce, z którego trzeba skoczyć, zwiesić się lub cokolwiek innego, co wymaga oceny dystansu, kamera daje nam takie możliwości. Przypomina to nieco system z Tomb Raidera. Hero może się zatrzymać i uważnie rozejrzeć na wszystkie strony.

### Save... save me...

Dla masochistów dobra wiadomość. Savepointy są rozlokowane stosunkowo rzadko (mam wrażenie, że jest ich mniej niż w Piaskach Czasu), a poziom trudności wzrósł. Co to oznacza – każdy wie. Generalnie gra nie



# KONKURS

DO WYGRANIA 5 GIER „PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN”!

Aby je wygrać wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

W tle gry możemy usłyszeć:

- A Jazz
- B Heavy metal
- C Hip-hop

prawidłową odpowiedź prześlij sms-em pod numer 7164

odpowiedź wpisz według schematu:  
CA.POPX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź.  
Koszt wysłania sms-a 1,22 zł brutto (1 zł netto).  
Na odpowiedź czekamy do 20 stycznia 2005.  
Powodzenia!

Fundatorem  
nagrod jest:



CENEGA



PRODUCENT: ZOO DIGITAL GROUP  
 DYSTYBUTOR: ZOO DIGITAL GROUP  
 WWW.PREMIERMANAGER.INFO

WIN 98/ME/00/XP  
 PROCESSOR: PIII 600 MHz  
 RAM: 64 MB  
 GRAFIKA RAM: 16 MB

ELD | PREMIER MUSI ODEJŚĆ! :)

# PREMIER MANAGER 2004-2005

Pamiętacie ostatnią odsłonę Premier Managera? Musicie, chociażby dlatego, że poprzednia odsłona tej gry zawitała na nasz Cover CD. Minęło kilka (-naście) miesięcy i mamy przed sobą Premier Managera 2004-2005.

**Różnica** między oboma odcinkami Premier Managera leży głównie w... kalendarzu. Tak się jakoś złożyło, że poprzedni Premier Manager ukazał się w okresie totalnej posuchy na menedżery piłkarskie. Nie było za bardzo w co grać, więc stanowił jakieś urozniczenie żywota domorosłego menedżera, choć arcydziełem nie był. Dziś, gdy na półkach sklepowych przejął się dumnie Total Club Manager 2005 i Football Manager 2005, większość graczy przejdzie obojętnie obok Premier Managera 2004-2005.

## W starciu z gigantami

Nic dziwnego, w końcu nie można porównywać budżetów tych trzech gier, ale mimo to pozostaje pewien niedosyt. W końcu nawet z niskim budżetem można stworzyć udany menedżer; nie są to gry wymagające hipernakładów finansowych. Jednakowoż Premier Manager ma się tak do TCM czy FM jak – nie przymierzając – Polonez do najnowszego Ferrari.

## Powtórka z rozrywki

Zmian w stosunku do poprzednika zaszło niewiele. Liczba lig wzrosła do czternastu i batalię możemy prowadzić w pięciu krajach: Anglia, Hiszpania, Włochy, Francja i Niemcy. W sumie nic specjalnego, jeśli weźmiemy pod uwagę te liczby u konkurencji. Z drugiej strony, tytuł Premier Manager sugeruje nam grę w lidze angielskiej.

## Ten fatalny interfejs

Główny problem jednak tkwi nie w małej ilości lig, a w tragicznym wręcz interfejsie. Nawet Liga Polska miała lepszy, wygodniejszy system sterowania. Po prostu, aby się gdzieś dostać, trzeba się naklikać jak szalony. Pamiętacie, jak pisałem pewnie poprzednim razem, jak dziwnie został przygotowany system dialogowy w grze? W Premier Managerze 2004-2005 jest tak samo, a jakby tego było mało, stworzono fatalny system przemieszczania się pomiędzy pozostałymi ekranami gry. Tragedia.

## Grywalność bliska zera

Zapytacie, co z samą rozgrywką i grywalnością? Bardzo słabo. Po pierwsze, wszystko jest tu w wersji mini. Mało taktyki, mało treningu, mało realizmu. Wszystko sprowadzono do minimum. Począwszy od ledwie kilku ustawień taktycznych, a skończywszy na hokejowych wynikach. Chyba coś jest nie tak, jeśli w każdej kolejce połowa wyników to 1:6 czy 0:7. Niby w lidze hiszpańskiej pada trochę więcej bramek niż w naszej, ale mimo to te grady goli są bezsensowne. Podobnie jak to, że taktyka ustalona przez nas ma raczej nikakie znaczenie na to, co się dzieje na boisku.

## Biegające piłeczki

Muzykę z gry słyszałem może ze dwie minuty, albowiem potem w opcjach wybrałem „music



off". Trudno grać przy tak mdłej papce. Graficznie Premier Manager także raczej odrzuca, niż zachęca do spędzenia z nim czasu. Przywołuje mi z pamięci erę tak świetnych maszyn jak Amiga czy Atari ST. No i ta animacja meczu... Wygląda to, jakby po zielonym... „czymś” przesuwali się wolno dwadzieścia dwie piłeczki. Plus coś facytatego, co trudno uznać za piłkę, choćbym nie wiem, jak się starał.

## Sromotna przegrana

Trudno zmusić się do grania w Premier Managera, skoro na dysku leżą kilka klas lepsze Total Club Manager i Football Manager. Trzeba być masochistą albo mieć totalnie spaczony gust. Domniemywam, że większość z was nie zalicza się do żadnej z tych kategorii – zatem trzymajcie się od tej gry na dystans co najmniej 11 metrów. [CDA]



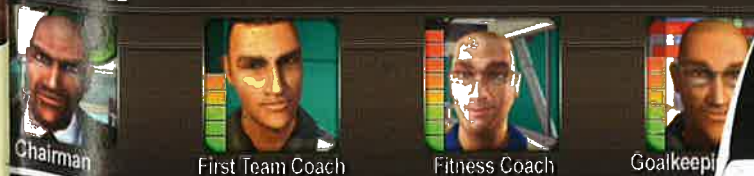
## SCHEDULE

ALAN CURBISHLEY  
 CHARLTON

Thu. 24 Jul 04 03:00

HUB MENU

## GENERAL MORALE



## 1/3 TRANSFER OFFER

LEICESTER CITY

CHAIRMAN:

We've put together a bid for your striker Alex Rae. Are you prepared to discuss it?

TALK

REJECT

Dziś, gdy na półkach sklepowych przejął się dumnie Total Club Manager 2005 i Football Manager 2005, większość graczy przejdzie obojętnie obok Premier Managera 2004-2005.



PRODUCENT: MITHIS ENTERTAINMENT  
DYSTRYBUTOR: HD INTERACTIVE

WWW.NEXUSTHEGAMEGAME.COM

WIN 98/ME/00/XP  
PROCESOR: PIII 1.2 GHz  
RAM: 256 MB  
GRAFIKA RAM: 64 MB



ALLOR | GDZIE BYLI BETATESTERZY?!

NEXUS

# NEXUS

## THE JUPITER INCIDENT

Wygląda jak konkurencja dla Homeworlda, brzmi jak konkurencja dla Homeworlda, ba, w Nexusa nawet się gra jak w Homeworlda. A w każdym razie można, choć jeśli ktoś woli, znajdzie w nim rozbudowaną strategię o możliwościach daleko poza Homeworlda wykraczających!

**Zaintrygowałem?** Super. Bo teraz będzie trochę mniej przyjemnie. Gra powstawała przez przynajmniej trzy lata, w międzyczasie trzy razy zmieniając nazwę (bo pierwotnie była to Imperium Galactica III, potem Galaxy Andromeda), i raz wydawcę CDV. Znaczący się powstawała długo, a że grafika od czasu demka technologicznego (2 lata temu) zmieniała się

niemal wyłącznie w wymiarze kosmetycznym, można w miarę bezpiecznie przyjąć, że twórcy mieli tak ze dwa lata na dopracowanie szczegółów. To ja się tylko spytam, gdzie się podzieli beta-testerzy? I nie, nie chodzi o stabilność, a „przyjazność” dla nowych graczy.

### Pływanie w głębokiej próżni

Było to zresztą widoczne również w przypadku demka, które wymagało doktoratu z Neksusologii (który testerzy pewnie dawno temu zdobyli...). Bez tego można było sobie chwilę popatrzeć, trochę poklikać i dowiedzieć się, że przegraliśmy. Przesadzam? Tak, ale tylko trochę. Nie przypominam sobie innego, równie wymagającego i skomplikowanego dema, a masła zbyt wiele nie jadą. Tak samo nie wierzę, by nikt tego problemu twórcom nie zgłosił, a mimo to pełna wersja dużo przyjaźniejsza nie jest. A tego zrozumieć nie potrafię. I nie jestem w tym niezrozumieniu odosobniony, wystarczy prześledzić forum na stronie twórców gry lub serwisach z pomocami. O ile jeszcze kupę pytań o sposób na przejście misji można jeszcze tłumaczyć małą domyślnością graczy, to pytania o sens używania tej czy innej broni raczej trudno wytłumaczyć czymś innym niż słabym tutorialiem...

Ja wiedzieć i rozumieć, że twórcy i testerzy wszystkie niuanse związane ze sterowaniem i jak najlepszym zastosowaniem poszczególnych broni dawno znać, ale wymaganie od wszystkich graczy, by sami do tego dochodzili, zbytnio fair nie jest. Gdyby to jeszcze były informacje przydatne jedynie w grach sieciowych, nie byłoby problemu, ale tutaj człowiek zaczyna się w trakcie singla. Nie dlatego, że nie ma wystarczającego zmysłu taktycznego, a dlatego, że nikt nie poinformował go z góry o dostępnych opcjach. Zesamemu musi dochodzić do wszystkiego, co bardziej zaawansowane. Tak naprawdę grę można w pełni docenić dopiero przy drugim do niej podejściu, gdy już wszystkie sztuczki z konieczności poznaliśmy, a problemem jest już jedynie pokonanie wroga na wyższym poziomie trudności, a nie dojście do tego, co akurat w danym przypadku chodziło twórcom po głowie...

### Początki są...

...jednak piękne. Oszczędne, ale robiące niezłe wrażenie menu z wszechobecnym kolorem niebieskim i odpowiednio „kosmiczną” muzyką w tle, potem całkiem niezłe intro przedstawiające historię ludzkości od pierwszych lotów w kosmos do początków XXII wieku, kiedy to





przestrzeni kosmicznej zawiądnęły korporacje (strefa wpływów oficjalnych sił zbrojnych kończy się na orbicie Księżyca), zaś pierwsza próba lotów nadprzestrzennych zakończyła się fiaskiem – a w każdym razie o biorącym w niej udział statku i jego załodze słychać zaginął. Do przeszłości należały także wojny ze sztucznymi inteligencjami, które choć oficjalnie zostały zakazane, nieoficjalnie znajdują się w posiadaniu każdej większej korporacji i nadzorują „prywatny” podbój kosmosu.

W tym czasie poznajemy także historię naszego bohatera: syna pierwszego człowieka urodzonego w przestrzeni kosmicznej i dowódcy statku, który testował koncepcję lotów nadprzestrzennych. Wprowadził nasz bohater w tym pamiętnym zdarzeniu stracił ojca, ale za to postanowił zaciągnąć się do floty, dzięki czemu mógł potem zostać zestrzelony nad Marsem, po 10 latach dyktowania zostać odnalezionym, okrzykniętym bohaterem i skaptowanym przez jedną z korporacji. Tak zaczyna nowe życie człowieka w dowodzeniu okrętami bojowymi (o flotach nie wspominając) może niezbyt biegłego, ale za to szybko się uczącego, dzięki czemu w trakcie paru pierwszych misji razem z nim poznamy interfejs, podstawy sterowania, walki i ogólnie tego, co potrzeba, by przeżyć. I powiem tylko jedno – gdyby ta edukacja trwała dłużej, gra byłaby po prostu doskonała. Albo gdyby w trakcie tego, co się nam na początku serwuje, poruszo-



Okręty-miasta to prawdziwe olbrzymy, ale i na nie są sposoby.

ne zostały wszystkie niuanse niezbędne w trakcie dalszych misji. Bo początek jest świetny – gdyby ocenić Nexusa tylko na jego podstawie, Homeworld po prostu przestałby się liczyć.

Żeby nie było. W dalszej części gry też pojawiają się wyjaśnienia nowych funkcji, można przeczytać wszystkie wcześniejsze wyjaśnienia i podpowiedzi, ale nie zmienia to smutnego faktu, że na zbyt wiele rozwiązań trzeba wpaść samemu. I żeby nie było – zazwyczaj są one banalne i jeśli tylko wie się już, jak, misje przechodzi się na Easy niemal z zamkniętymi oczyma. Problem tylko w tym, że niekiedy na banalne rozwiązania najtrudniej wpaść, a gra nie oferuje żadnych dodatkowych podpowiedzi, które pojawiałyby się np. po przegranej misji, naprowadzając gracza na dobre rozwiązanie. Na szczęście w chwili obecnej na forach można już takie podpowiedzi, udzielone przez innych graczy, znaleźć, ale niedosyt pozostaje, bo powinno się to znaleźć w grze.

### Drugie podejście

To byłoby jednak wszystko, jeśli chodzi o narzekanie. Bo gdy się już raz grę przeszło albo też jest się osobnikiem, któremu konieczność

ostrego główkowania nie przeszkadza, Nexus pokazuje drugie oblicze. I można grać w niego niemal jak w Homeworlda (choć trzeba od razu zauważyć, że tutaj zbierania surowców nie ma, a gra zajmuje się jedynie wojkową stroną podboju kosmosu), tzn. wybierać okręty, wskazywać im cele i patrzeć, jak całym manewrowaniem i doбором konkretnych systemów uzbrojenia zajmuje się komputer. Trzeba się wprowadzić dodatkowo zdecydować, czy atak ma zostać przeprowadzony za pomocą broni niszczącej pancierz, czy też subtelniej za pomocą laserów rozwalających poszczególne systemy bojowe (to wszystko z bliska), czy też z daleka z pomocą rakiet, ale to akurat zbyt wielkie odstępstwo nie jest.

Znacznie jednak ciekawiej robi się, gdy po przebrnięciu przez pierwsze misje będziemy już mieli dostęp do wszystkich oferowanych przez grę opcji dowodzenia i oczywiście zechcemy z nich skorzystać. Bo, co warto podkreślić, nie jest to wcale niezbędne – na Easy można ich istnienie ignorować do samego końca, wystarczająco nam ogólne komendy wydawane okrętom lub całym ich flotom jako całości.

### Nexus dla zaawansowanych

A co takiego oferuje się zaawansowanym? Cóż, można na przykład samemu wybrać wyposażenie swoich okrętów: systemy uzbrojenia, silniki, generatory, sensory, systemy celownicze i walki elektronicznej, tarcze ochronne lub maskujące, systemy pomocnicze i zapasowe, przenoszone na pokładzie mniejsze statki... Wszystko to zależy tylko od nas, choć zmian nie można przeprowadzić na zasadzie rewolucji, bo pomiędzy misjami dysponujemy tylko ograniczoną liczbą punktów „ruchu”, które zużywamy na przemeblowanie. Jeśli jednak jakiś długofalowy plan mamy, z jego przeprowadzeniem problemów nie będzie.

Chcemy, by mniejsze okręty zajmowały się jedynie niszczeniem systemów? Nie ma problemu, można je tak wyposażać, że ciężkie jednostki (o ile uda się nam zbliżyć) będą bezsilne. Chcemy, by nasze ciężkie okręty po prostu rozszarpywały wroga, zanim ten się zbliży? Nie ma problemu. Chcemy, by rozszarpywały z bliska? Też się da zrobić. Oczywiście nie wszystkie kombinacje są



Siege laser wymaga wprowadzić do użycia specjalnej formacji kilku okrętów, ale jak już grzmotnie...





ne nie jest (jeśli nie liczyć myśliwców i tym podobnych, ale na nie nawet bezpośrednio kamery skierować nie można, choć w walce – jeśli się ich dobrze użyje – są równie istotne, co reszta jednostek), ale jeśli tylko jakiś błąd popełnimy, kogoś nam osaczają, czegoś nie dopatrzymy... cóż, wystarczy parędziesiąt sekund i będziemy misję powtarzać.

### Różnorodność

A skoro już przy misjach jesteśmy i o nich parę słów napisać warto. W sumie

Jedyne, do czego można się przyczepić (poza wspomnianą koniecznością samodzielnego dochodzenia do zbyt wielu rzeczy), to fakt, że w jej trakcie dowodzić będziemy jedynie siłami ziemskimi, choć w czasie gry odwiedzimy 10 systemów słonecznych z ponad 350 planetami, księżycami, polami asteroidów itp. i spotkamy po drodze 6 ras obcych (co razem z ludźmi daje ponad 50 typów dużych okrętów bojowych, 10 małych i 90 systemów bojowych). Na szczęście w multi można kierować maksymalnie 10 okrętami (limit ten dotyczy także singla) dowolnej ze stron i toczyć wojny w dowolnym miejscu galaktyki.

I jeszcze jedna fajna rzecz, jeśli chodzi o różnorodność. Wspominałem o bohaterach, więc dodam jeszcze i to, że niektórzy z nich (ci,

którymi dowodzimy) zdobywają doświadczenie, które przekłada się na ich zdolności bojowe, inżynierskie i naukowe. Nasz główny bohater od czasu do czasu dostaje także punkty ekstra, które możemy samemu przydzielić do dowolnej z tych cech. A żeby już temat zdobywania doświadczenia całkiem wyczerpać, powiem jeszcze, że mogą je zdobywać także załogi naszych statków.

### Niedokończona doskonałość

Niestety, nad tymi wszystkimi zaletami ciąży widmo zbyt wysokiego poziomu trudności. Gdyby nie to, byłaby to najlepsza kosmiczna strategia, jaka kiedykolwiek powstała. A tak? Cóż, jeśli chodzi o oprawę Homeworldowi nie ustępuje, fabularnie gorsza też nie jest, ale z czystym sumieniem polecić mogę ją tylko bardziej zaawansowanym graczom, którzy w dodatku zbyt szybko się nie poddają, więc i te dziwniejsze, mniej standardowe misje w końcu przejdą. Na szczęście nie ma ich dużo, zresztą gra bardzo mocno wciąga, więc z motywacją na pewno problemów mieć nie będziecie! **IGDA**

możliwe, bo duże jednostki są za mało zwrotne, by niszczyć konkretne systemy małych statków, a małe statki mają za mało miejsca na pokładzie, aby rozwalić w pojedynkę duże jednostki, ale że zazwyczaj dysponujemy flotą kilku okrętów, można ją sobie tak skonfigurować, że nikt się nam nie oprze (o ile oczywiście nasz pomysł na taktyczne wykorzystanie sił ma sens).

### Panele, konsole i fotel dowódcy

Ale to tylko część powodów do zachwytu, równie ważne jest bogactwo opcji dostępnych już w trakcie misji. Jeśli tylko chcemy, możemy włączyć panele pozwalające na dokładne kontrolowanie rozdziału energii, uszkodzeń, wraz z ustalaniem kolejności ich usuwania, z listą systemów pozwalającą na swobodne włączanie i wyłączanie dowolnych z nich oraz panelem systemów uzbrojenia, co pozwala np. zawczasu naładować wszystkie działa czy też ostrzeliwać kilka wrażliwych jednostek naraz (co wbrew pozorom ma sens, bo można np. poza walką na małym dystansie wspomagać także innych bronią dalekiego zasięgu). Możliwości są w zasadzie nieskończone, możemy kontrolować każdy system znajdujący się na naszych jednostkach!

Nie mielibyśmy oczywiście szansy zapanowania nad tym wszystkim, gdyby nie aktywna pauza i dość spokojne tempo gry. O ile o tym pierwszym nie ma nawet co dyskutować, to w przypadku drugiego należy się jedno wyjaśnienie – otóż, starcie wielkich flot i owszem, superdynamicz-



jest ich 26, a w ich trakcie będziemy się bawili zarówno w pojedynkę z wrogiem w kotka i myszkę (dzięki urządzeniu maskującym), konwojowali transportowce, przygotowywali grunt pod uderzenie ciężkich sił w pojedynkę zmierzającą obronę, bronili sojuszników przed ciężkimi siłami wroga, własnymi ciężkimi siłami rozwalali innych, a do tego także skanowali Obcych i uczestniczyli w interesujących potyczkach słownych pomiędzy całkiem sporą liczbą interesujących osobowości w rodzaju admirała preferującego szarżę bez względu na koszty, wojującej feministki czy sztucznej inteligencji z rozdzieleniem jaźni. Ogólnie rzecz biorąc, kampania jest ciekawa i sensowna fabularnie, mocno zróżnicowana, a czasami także całkiem zabawna.



8

GRYWALNOŚĆ 7  
VIDEO 9  
AUDIO 9

### WERDYKT

- + bardzo dobra grafika
- + niesamowite możliwości kontroli floty
- + fajna fabuła i ciekawe postacie
- + walka wciąga!
- słaby tutorial
- dość wysoki poziom trudności
- brak podpowiedzi



# WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ<sup>®</sup>

PROMOCJAMI NAPISZ NA POCZĄTKU SMSA HASŁO **PROMO** (NP: **PROMO BG1505072U34**) ABY, OPRÓCZ ZAMÓWIENIA GADŻETU, OTRZYMAWAŁ PROMOCJALNE INFORMACJE, ORAZ SPECJALNIE PRZYGOTOWANE TAPETY I DZWONKI ZA PÓŁ CENY! JEŚLI CHCESZ ZREZYGNOWAĆ Z OTRZYMYWANIA TYCH INFORMACJI WYŚLI SMSA O TREŚCI **PROMO STOP** NA NUMER **2800** (OPŁATA JAK ZA STANDARDOWY SMS W TWOIM PLANIE TARYFOWYM)

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIGAĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLI SMS-A NA NUMER **7128**, A W TREŚCI WPISZ **CO MARKA** MODEL SVOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP: **CO NOKIA 3310**).

WAP: WAPSTER.PL

WapSter.pl

LICZY SIĘ JAKOŚĆ

WWW.WAPSTER.PL

## DZWONKI NR 7228

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ATB: Ecstasy<br>ATB: Maraholic<br>Barthesz: On the Move<br>Danzel: Pump It Up<br>DJ Tiesto: Traffic<br>Dzani: Do You Know<br>Enimem: Just Lose It<br>Eric Prydz: Call On Me<br>Fim: Mortal Kombot<br>Fim: Star Wars<br>George Michael: Last Christmas<br>Hymn 258<br>Iron Maiden: Fear Of The Dark<br>Katy Perry: Jeździec<br>Jordan & Baker: Explode<br>Kasia Kowalska: To Co Dobrze | T1533790U34<br>T1615174U34<br>T1464707U34<br>T1516253U34<br>T1394351U34<br>T1740335U34<br>T1689363U34<br>T1674809U34<br>T1260973U34<br>T1423560U34<br>T1437493U34<br>T1213882U34<br>T1585164U34<br>T1400404U34<br>T129180U34<br>T1508937U34 | K-Maro: Femme Like You<br>Koleś: Cicha Noc<br>Koleś: Dzisiaj w Betlejem<br>Koleś: Wśród Nojnej Ciszy<br>Kombi: Sen się spełni<br>Kreskowiak: Szepto<br>Monika Brodka: Ten<br>O-zone: Dragostea din tei<br>Queen: I Want To Break Free<br>Rammstein: Amerika<br>Różowa Pantera<br>Sens: Polcajaci z Miami<br>Sumptastic: Koleszanka<br>Westbam: Agartia<br>Wiki: Bohema | T1669084U34<br>T1068U34<br>T424200U34<br>T410972U34<br>T1669084U34<br>T820735U34<br>T1650783U34<br>T1394891U34<br>T1444040U34<br>T34712U34<br>T130425U34<br>T93136U34<br>T1035990U34<br>T1508914U34<br>T162887U34<br>T1674820U34 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

NOKIA: POLA: NUMER 2 LITERA "T", NP: **T1062U34**  
SIEMENS: ZAMIAST "T" WPISZ "Z", NP: **T1062U34**  
MOTOROLA: ZAMIAST "T" WPISZ "M", NP: **T1062U34**  
MITSUBISHI: ZAMIAST "T" WPISZ "M", NP: **T1062U34**

WYŚLI SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA. ABY WYŚLAĆ DZWONEK INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP: **+4860X600600:T1062U34**).

## DZWONKI POLIFONICZNE NR 7928

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ATB: Ecstasy<br>ATB: Maraholic<br>Danzel: Pump It Up<br>Dzani: Do You Know<br>Enimem: Just Lose It<br>Eric Prydz: Call On Me<br>Fim: Mortal Kombot<br>Fim: Star Wars<br>George Michael: Last Christmas<br>Hymn 258<br>Iron Maiden: Fear Of The Dark<br>Katy Perry: Jeździec<br>Jordan & Baker: Explode<br>Kasia Kowalska: To Co Dobrze<br>K-Maro: Femme Like You<br>Koleś: Dzisiaj w Betlejem<br>Koleś: Jingle Bells | PT1633816U34<br>PT1486305U34<br>PT1517052U34<br>PT1707855U34<br>PT1687582U34<br>PT1674348U34<br>PT1740347U34<br>PT126905U34<br>PT1663476U34<br>PT1019502U34<br>PT1400435U34<br>PT126607U34<br>PT1299944U34<br>PT1713081U34<br>PT1512876U34<br>PT1668507U34<br>PT1016829U34<br>PT1013629U34 | Koleś: Wśród nojnej ciszy<br>Kombi: Sen się spełni<br>Kreskowiak: Głuska<br>Lady Pank: Stacja Warszawa<br>Laura Pausani: Escucha Alento<br>Monika Brodka: Ten<br>Onar & Lenek: Wzlot i pozost<br>O-zone: Dragostea din tei<br>Peja: Głuska Noc<br>Peja: Maternalna Dziwka<br>Pęć Dwa Dębco: To rzy<br>Rammstein: Amerika<br>Różowa Pantera<br>Sens: Polcajaci i pies<br>U2: Vertigo<br>Westbam: Agartia<br>Wiki: Bohema<br>WMO: Każdy ponad każdym | PT1019656U34<br>PT166676U34<br>PT1749615U34<br>PT1511097U34<br>PT1726528U34<br>PT1685071U34<br>PT1687597U34<br>PT1395247U34<br>PT139083U34<br>PT1576522U34<br>PT1442201U34<br>PT1674681U34<br>PT1657678U34<br>PT168342U34<br>PT1738460U34<br>PT1622519U34<br>PT1674348U34<br>PT1588544U34 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

WYŚLI SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP: **PT808452U34**). DLA TELEFONÓW SAMSUNG (N600, N620, T100, T700, V100) ZAMIAST "PT" WPISZ "SA", (NP: **SA808452U34**). W ODPOWIEDZI OTRZYMAJESZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYŚLAĆ DZWONEK INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP: **+4860X600600:PT808452U34**).

## GRY JAVA NR 7928

|                                                         |                                                  |                                                          |                                                                 |                                                        |
|---------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| PRZYGODA W SAUNIE<br>N3, N4, N6, SC, SE, MV<br>JV878U34 | DRIVER<br>N3, N4, N6, SC, SE, MV<br>JV878U34     | SEX W AKADEMIE<br>N3, N4, N6, SC, SE, MV<br>JV902U34     | ALIEN VS PREDATOR I<br>CENA 21,96<br>N3, N4, N6, MV<br>JV932U34 | SEKSOWNA LEKARKA<br>N3, N4, N6, SC, SE, MV<br>JV870U34 |
| PAMELA ANDERSON<br>N3, N4, N6, SC, SE, MV<br>JV889U34   | TOWNSMEN 2<br>N3, N4, N6, SC, SE, MV<br>JV959U34 | POKAZ 12 ZDJĘĆ - DIANA I ANGIE<br>N3, N4, N6<br>JV543U34 | ALL TIME RACING 2005<br>N3, N4, N6, MV<br>JV934U34              | SKOIK 3D<br>N3, N4, N6, MV<br>JV971U34                 |

**SPRAWDŹ CO MOŻESZ POBRAĆ NA SWÓJ TELEFON:**  
N3: NOKIA (3510, 8910)  
N4: NOKIA (2650, 3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250)  
N6: NOKIA (3650, 3660, 7650)  
SAMSUNG (C100 - tylko przez GPRS, X100, X600)  
WYŚLI SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP: **JV970U34**) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWOJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMAJESZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYŚLAĆ GRĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP: **+4860X600600:JV970U34**).

ODPOWIEDZI NA NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA ZNAJdziesz na STRONIE **WWW.WAPSTER.PL/FAQ**  
REKLAMACJE MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM (22) 331 93 38.  
LUB NA ADRES INTERNETOWY: **WAPSTER@WAPSTER.PL**  
Koszt wysłania SMS-ów: 1 PLN (1,22 z VAT), numer 7228: 2 PLN (2,44 z VAT), numer 7928: 9 PLN (10,98 z VAT).  
Usługa dostępna w sieciach ERA, PLUS, IDEA, HEYNA, SAMI SWOJI.

## KOLOROWE TAPETY NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC GD67, PHILIPS, LG, SHARP

|              |              |              |              |              |              |
|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| BG1738860U34 | BG1726164U34 | BG1587449U34 | BG1567363U34 | BG990275U34  | BG1565522U34 |
| BG1731189U34 | BG1692284U34 | BG1598100U34 | BG1433302U34 | BG1286354U34 | BG1738051U34 |
| BG1731191U34 | BG1690469U34 | BG1598352U34 | BG1547433U34 | BG1504623U34 | BG1738057U34 |
| BG1731224U34 | BG1740326U34 | BG1598395U34 | BG1726830U34 | BG1460447U34 | BG1740304U34 |
| BG1731273U34 | BG1648522U34 | BG1598433U34 | BG1376437U34 | BG1740336U34 | BG1740311U34 |
| BG1286349U34 | BG1648452U34 | BG1646876U34 | BG1394907U34 | BG150616U34  | BG1740345U34 |

WYŚLI SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP: **BG776000U34**). W ODPOWIEDZI OTRZYMAJESZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYŚLAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER TAPETY (NP: **+4860X600600:BG776000U34**).

## ANIMOWANY WYGASZACZ NR 7928

NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ALCATEL, LG, SHARP, SAMSUNG

|              |              |              |              |              |              |              |
|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| AN1277986U34 | AN1268459U34 | AN1270965U34 | AN1487706U34 | AN1167159U34 | AN1060840U34 | AN1194200U34 |
|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|

WYŚLI SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP: **AN1060784U34**). W ODPOWIEDZI OTRZYMAJESZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYŚLAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER ANIMACJI (NP: **+4860X600600:AN1060784U34**).

W TELEFONACH NOKIA ANIMACJA SŁUŻY JAKO GRAFIKA DO WIADOMOŚCI SMS.

## SMS GRAFICZNY NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON, SONY ERICSSON, MOTOROLA

|             |             |             |             |             |             |
|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| L988364U34  | L683151U34  | L170558U34  | L101515U34  | L1661295U34 | L1608150U34 |
| L647514U34  | L422482U34  | L1086157U34 | L1155200U34 | L458386U34  | L1671456U34 |
| L1677940U34 | L1675570U34 | L995559U34  | L1087031U34 | L1177888U34 | L1177888U34 |
| L1674198U34 | L1663238U34 | L811456U34  | L1181391U34 | L1179625U34 | L1122817U34 |
| L1639444U34 | L1025293U34 | L815827U34  | L1154834U34 | L1094294U34 | L583046U34  |
| L1637709U34 | L1073323U34 | L1009989U34 | L1246681U34 | L1239805U34 | L662790U34  |

SIEMENS: ZAMIAST "L" WPISZ "D", NP: **D815660U34**  
SAMSUNG: ZAMIAST "L" WPISZ "Z", NP: **Z815660U34**  
NOKIA: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA NP: **L815660U34**  
NOKIA WYGASZACZ: ZAMIAST "L" WPISZ "V", NP: **V815660U34**

WYŚLI SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA (NP: **L815660U34**). JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP: **+4860X600600:L815660U34**).

## MOJA TAPETA NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC GD67, PHILIPS, LG, SHARP

|              |              |              |              |              |              |
|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| BT1694382U34 | BT1573231U34 | BT1573238U34 | BT1622883U34 | BT1587296U34 | BT1632405U34 |
|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|

TERAZ MOŻESZ MIEĆ KOLOROWĄ TAPETĘ Z DOWOLNYM, WPISANYM PRZEZ SIEBIE TEKSTEM (POJAWI SIĘ ON W MIEJSCU WPISANYCH PRZEZ NAS PRZYKŁADOWYCH SŁÓW!)  
WYŚLI SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA: TEKST (NP: **BT1583355U34: Kocham Cie** lub **BT1573231U34: Jurek** itp.).  
JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA: TEKST (NP: **+4860X600600:BT1583355U34: Zuzia**).

Jeśli Twój telefon ma przeglądarkę WAP to już teraz masz dostęp do tysięcy gadżetów WapStera.  
Wpisz adres: **WAP.WAPSTER.PL** i połącz się!



PRODUCENT: BLACK HOLE GAMES /  
CINERGI INTERACTIVE  
CENA: 119 ZŁ  
DYSTRYBUTOR: EA  
WWW.ARMIESOFEXIGO.COM

WIN 98/ME/00/XP  
PROCESOR: 1.2 GHZ CPU

RAM: 512 MB RAM  
GRAFIKA RAM: 64 MB

ALLOR | NAJŁADNIEJSZY RTS

Co się stanie, gdy za robienie gry weźmie się grupa złożona z graczy należących do czołówki europejskiej sceny StarCrafta, marniaków WarCrafta i Age of Empires, za kod odpowiadać będą weterani z 10-letnim doświadczeniem, zaś na czele całości stanie weteran hollywoodzkiego kina akcji?

**Na pewno** będzie bardzo interesująco, a tytuł wypadłoby mieć na oku, bo może się stać wielkim przebojem. Zwłaszcza gdy za jego dystrybucję zabierze się bodajże największy gracz na rynku PC, Electronic Arts. Jednak nawet takie wymarzone wcale sukcesu nie gwarantują. Ba, w tym konkretnym przypadku trudno nie odnieść wrażenia, że takie nagromadzenie plusów zadziałało wręcz na niekorzyść gry! Ale nie uprzedzajmy faktów.

#### Grafika, że Blizzard siada!

Dotychczasowym mistrzom filmowych przeirywników bowiem przybył bardzo groźny konkurent, a w trakcie oglądania intra do AoX trudno się nim nie zachwycić. Jest po prostu doskonałe i to w zasadzie pod każdym względem: modeli, fabuły, montażu, animacji, udźwiękowienia, designu... Ech, widać, że maczali w nim palce najwyższej klasy profesjonalści, co zresztą po krótkim dochodzeniu okazuje się aż nadto prawdziwe, bo odpowiadali oni także choćby za znaczną część Terminatora 3. Wiem, wiem - gry nie kupuje się po to, by oglądać filmiki, ale ich pominięcie w tym konkretnym przypadku byłoby zbrodnią!

Nie ma się także co na zapas martwić, że cała para poszła w intro, zaś reszta będzie już taka sobie. Po rozpoczęciu kampanii okazuje się bowiem, że i sama gra to bez dwóch zdań najładniej wyglądający fantasy RTS! Pełne szczegółów modele, gładce zarost tekstury, naturalna animacja postaci, cieszące oczy efekty specjalne - ani przez chwilę nie ma się wątpliwości, że wysokie wymagania sprzętowe są w tym przypadku jak najbardziej uzasadnione. I choć w dalszej części porównania do tytułów Blizzarda jeszcze się pojawiają, to akurat jeśli chodzi o grafikę, WarCrafta III najlepiej w ogóle w tej konkurencji do boju nie posyłać, bo w tej dziedzinie (nie licząc filmików, które jako jedyne są jeszcze ze sobą porównywalne, no, ale w końcu Blizzard jest ich mistrzem) oba tytuły dzieli po prostu przepaść.

#### Hardcore'owcy w akcji

Inaczej mają się natomiast sprawy, jeśli zechcemy porównywać grywalność. Tak się bowiem składa, że już na samym początku tworzenia AoX jednym z głównych założeń był **powrót do korzeni**. Od pewnego czasu bowiem gry określane mianem RTS-ów ewoluują w kierunku mniejszych armii, bohaterów i związanych z nimi elementów RPG, które to zmiany bardzo ponoć hardcore'owym miłośnikom strategii czasu rzeczywistego przeszkadzają. Zresztą w całkiem sporej liczbie dyskusji toczonych przez nich po premierze AoX pojawia się nawet sformułowanie, że „tak właśnie powinien wyglądać WarCraft III” - i wcale nie chodzi jedynie o grafikę.

A co to wszystko oznacza w praktyce? Już po paru pierwszych misjach aż nadto wyraźnie widać, że „powrót do korzeni” potraktowano bardzo poważnie. Podobnie zresztą jak i hardcore'owość gry, która nawet na najprostszym poziomie trudności wymaga od

# ARMIES OF EXIGO





## Powrót do hardcore'owych korzeni gatunku w perfekcyjnej oprawie graficznej.

gracza bardzo szybkiego podejmowania decyzji do spółki z niezłym doświadczeniem wyniesionym z innych RTS-ów. Żeby rozwiązać wszelkie wątpliwości - podejmowania ich w czasie rzeczywistym, bo o aktywnej pauzie można co najwyżej pomarzyć! Jest wprowadzie osobny tutorial, zaś pierwsze misje każdej z trzech kampanii uzupełniają go o wiedzę przydatną w prowadzeniu do boju wybranej rasy, trudno jednak wyzbyć się wrażenia, że czasem z tą hardcore'owością lekko przesadzono. Chyba że przyjmujemy, że konieczność parokrotnego podchodzenia do misji jest standardowym sposobem przekazywania nowej wiedzy początkującym...

### Trzy strony konfliktu

Na początku (bo mimo że kampanie mamy trzy, na starcie dostępna jest tylko jedna z nich) zaznajamiamy się z siłami Imperium: ludźmi, elfami, gnomami, driadami i tym podobnymi. W ogólnym zarysie gra się nimi tak samo jak w większości innych RTS-ów z tytułami Blizzarda na czele, choć zmiany związane z walką na dwóch poziomach, zaklęciami czy niektórymi jednostkami oczywiście są.

Druga ze stron konfliktu to zwierzoludzie, przed którymi nasi dzielni imperialiści muszą się bronić (całą fabułę przytaczać nie będę, dość powiedzieć, że zaczyna się od wieści o wielkim ataku, a potem jest już tylko gorzej). Na pierwszy rzut oka wyglądają jak typowe orki, ale jest też kilka miłych smaczków. Choćby sposób dbania o żywność niezbędną do wykarmienia wojska: ludzie mają zwykłe farmy, a zwierzoludzie hodują... żubry. Co w tym takiego fajnego? Ano, żubry można także użyć w obronie, bo nie są wcale zamknięte w zagrodzie. To normalna jednostka naziemna! (Często występuje w puszczy, za rogiem.)

Innym fajnym smaczkiem jest zaś możliwość wyprodukowania na zapas broni, w którą można później w bardzo szybkim czasie wyposażać zwykłych robotników, przekształcając ich w wojowników, a także duże jednostki w rodzaju ogrów, które swoimi ciosami posyłają mniejszych przeciwników w powietrze, wielkich jaszczurów czy trolli.

A strona trzecia? Tworzą ją mroczne elfy, upadli rycerze i potwory ciemności, aczkolwiek jedyne, co przychodzi do głowy na pierwszy rzut oka, to zergowie ze

poziomami, tyle tylko, że każda ze stron dysponuje wyspecjalizowanymi jednostkami, dzięki którym atak na drugi poziom może zostać przeprowadzony z niemal każdego miejsca.

I to nie tylko słowy. Równie dobrze można skorzystać z czarów i np. zatrucić powierzchnię gazami czy spuścić na łeb jaskiniowców trochę kamieni. Albo w ogóle je zalać (na niektórych mapach są specjalnie temu służące tamy), ewentualnie wyczarować piękny wulkanik. Możliwości jest sporo i trzeba przyznać, że jak w żadnej innej strategii trzeba się w AoX nieźle nagłówkować, by z dobrym przeciwnikiem wygrać, bo sposobów ataku jest tutaj naprawdę zatrzęsienie.

### Multi

Mimo że w singlu mamy do dyspozycji trzy kampanie po 12 misji każda, twórcy nie ukrywają, że najważniejszy jest i tak multi, że są tylko wstępem pozwalającym nabrać doświadczenia przed bitwami w Necie. I to wielkimi, bo naraz może w nich brać udział 12 graczy, każdy z nich z armią za 200 punktów. A to oznacza, że bitwy są tutaj naprawdę widowiskowe – i bardzo wymagające. Wprowadzie w porównaniu do StarCrafta wprowadzono np. armie, do których można przypisywać po kilka grup jednostek (taka armia sama się w odpowiednim szyku bojowym ustawi i będzie całkiem sensownie wspierać w walce,

StarCrafta. Upadli, bo tak się ta strona konfliktu nazywa, pokrywa bowiem terytorium swoich osad glutami, mutuje jednostki, tworzy żywe budowle i robi jeszcze parę innych obrzydlistw w podobnych klimatach. Dobrze chociaż, że jednostki wyglądają inaczej, bo pająki to nie zerlingi, choć trzeba jednak przyznać, że taktyka będzie w obu tych przypadkach bardzo podobna... A przynajmniej byłaby, gdyby nie...

### Dwa poziomy

To największa różnica pomiędzy AoX a resztą RTS-ów. Poza standardową powierzchnią ziemi i niebiosami, tutaj mamy także podziemia. I to zazwyczaj bardzo rozbudowane. Co to zmienia? Ano, walkę trzeba prowadzić na większą liczbę frontów, bo ufortyfikowana góra nie zatrzyma ataku przeprowadzonego dołem. Można się wprowadzić w ten sposób zabezpieczyć przed atakiem ze standardowych przejść pomiędzy





poza tym można ją także przemieszczać jednym kliknięciem myszką), ale i tak chaos jest nie do uniknięcia. Razem z grą dostajemy **33 mapy do multi** przygotowane przez twórców z myślą o każdej liczbie graczy: od 2 do 12, i każdym z



czterech dostępnych standardowych trybów rozgrywki: Mele, Arena, Mission oraz Free-for-all. Co równie ważne, dostajemy także edytor oraz sześć map „Custom” pokazujących, co za jego pomocą można wyczarować. A można wszystko, łącznie z piłką nożną i szachami!

#### Gdyby wydał to Blizzard...

I gdyby nosiła tytuł WarCraft IV... Ale AoX tytuł ma inny, wydaje ją EA, a to oznacza problemy. Choćby dlatego, że w tym samym czasie ta sama firma wydaje jeszcze jednego RTS-a, Bitwę o Śródziemie, który z oczywistych względów będzie tytułem znacznie bardziej reklamowanym. Nie wszystko można jednak zwać RTS-ów starej daty, trudno nie odnieść wrażenia, że jest to po prostu zbyt „czysty” (pure) RTS, by miał obecnie dużą szansę na zawojowanie rynku i zajęcie miejsca WarCrafta.

Przy okazji może być także zbyt wymagający dla początkujących, ale o tym najlepiej przekonać się już samemu. Zwłaszcza że przy okazji będziemy mieli także okazję zobaczyć najładniejszego fantasy RTS-a w historii, z dopracowanymi jednostkami, mapami i taką masą możliwości taktycznych, że... cóż, w końcu jest to tytuł robiony przez i dla hardcore'owców, więc bez główkowania się nie obędzie.

Czyż jednak nie o to w strategiach chodzi? **[GDA]**

#### Polacy nie gęsi!

AoX był pierwszym wielkim tytułem, jaki trafił do redakcji w wersji beta, w którym można było wybrać język polski nie tylko na czas instalacji, ale także samej gry. Wyobraźcie sobie to wielkie zdziwienie, kiedy po uruchomieniu pojawiło się menu z naszymi rodzimymi literkami! Spolszczenie było filmowe (takie akurat preferuję, bo z podkładaniem głosów różnie to bywa, więc osobiście uważam to za dodatkową zaletę AoX), a choć miało jeszcze sporo drobnych błędów, bardzo dobrze wróżyło na przyszłość.

W końcu błędy można poprawić (i żeby nie było - otrzymana później wersja finalna stała pod tym względem na równie wysokim poziomie, co większość profesjonalnych polskich wersji językowych), a liczy się sam fakt trafienia naszego kraju na listę wybrańców, którzy mogą się od razu cieszyć grami w swym rodzimym języku. To bowiem oznacza nie tylko koniec ewentualnych problemów językowych, ale i opóźnionych o parę tygodni premier (AoX wychodzi u nas tego samego dnia, co w reszcie Europy).

A choć na razie nie taki krok zdecydował się jedynie Electronic Arts, naprawdę gorąco wierzę, że w tym samym kierunku będą podążali także pozostali dystrybutorzy. Czego i wam, i sobie, naprawdę gorąco w Nowym Roku życzę.



## ŚWIĄTECZNY KONKURS RPG

### Do wygrania:



#### Odpowiedz na pytanie konkursowe:

Wszystkie pokazane powyżej gry to

- A. RPG
- B. FPS

Prawidłową odpowiedź prześlij sms-em pod numer **7164**.

Treść sms-a wpisz według schematu: **CA.RPG.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź.

Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do 20 stycznia 2005.  
Koszt wysłania sms-a 1,22 zł brutto (1 zł netto).



PRODUCENT: BLUE FANG STUDIO  
 DYSTRYBUTOR: CD-PROJEKT  
 CENA: 99,90 zł  
 WWW.MICROSOFT.COM/GAMES

WIN 98/ME/00/XP  
 PROCESOR: PIII 733 MHz  
 RAM: 256 MB  
 GRAFIKA RAM: 16 MB

CONSTANTOMIR FOCH

| PROSZĘ PAŃSTWA, OTO MIŚ...

Mamy tu kupę do zrobienia.

Right click to toggle the mouse cursor on and off

Lemoniada i hot-dogi – po to przychodzi się do ZOO!

# ZOO TYCOON 2

Nazwa Microsoft burzy krew w żyłach graczy. Zoo Tycoon 2. Najnowsza gra firmowana przez giganta z Richmond, krwi raczej nie wzburi. I niestety nie jest to dobra wiadomość...

Co ty, mała! Nie wstydz się!

**Podobnie jak** cykl RollerCoaster Tycoon, inna „wielka” (przynajmniej pod względem sprzedaży) seria tajkunów, Zoo Tycoon 2 przenosi zarządzanie ZOO do trójwymiarowego środowiska. I podobnie jak tam, większość z największych nowych świeżyzn w grze jest właśnie konsekwencją tej graficznej rewolucji. Nowa, 3D-oprawa nie zachwyca, choć spełnia swoją funkcję. Narzekałem na grę w RollerCoaster Tycoonie 3, ale ta w Zoo Tycoon 2 jest jeszcze prostsza, bardziej klockowata, pozbawiona większości nowych, zachwycających efektów wypatrywanych we wszystkich obecnych produkcjach przez posiadaczy tłusciutkich kart graficznych. Ten minimalizm jednak zgrywa się z ogólnym stylem wizualnym gry, kierowanym zdecydowanie do nieco młodszych pasjonatów gier. Im nie będzie przeszkadzało to, że ten uroczy misiu na ekranie nie ma bump-mappingu, nie umniejszy to frajdy z samodzielnego spacerowania po ogrodzie w widoku FPP.

## Posprzątaj po słoniu

Zoo Tycoon 2 nie tylko umożliwia spacer po ogrodzie (opcji tej nie było w poprzedniej części), ale nawet umożliwia pewną interakcję z przedmiotami i zwierzętami – możesz np. wrzucić do kosza śmieci, zebrać z wybiegu słoni kupkę lub umyć tygrysa bengalskiego – brudasa. Czynności mało prestiżowe, ale dla

miłośników zwierzątek pewnie zabawne, szkoda więc, że wszystko wykonuje się przez kłapanie w spację, bo aż prosiło się tu o jakieś fajne minigierki. Jedynym plusem samodzielnego łażenia po parku jest możliwość zaoszczęd-

## Bardziej „ZOO” niżli „tycoon” – i dla tych młodszych graczy.

żenia na pracownikach – po co płacić (słono!!!) ludziom, kiedy sam możesz wykonać większość niezbędnych prac?

### Jest łatwiej

Zoo Tycoon 2 to gra łatwiejsza od poprzednika. Oferuje trzy tryby rozgrywki – kampanię z 17 scenariuszami, tryb swobodny z losowo generowanymi zadaniami oraz pełny, pozbawiony ograniczeń „sandbox” – i w każdym z nich doświadczony gracz będzie się raczej nudził. Zadania są mało skomplikowane, liczba parametrów decydujących o sukcesie lub porażce niewielka, a pewne rzeczy, które we wcześniej

części gry wymagały większych nakładów pracy, teraz uproszczono.

Koronny przykład to prostota w tworzeniu wybiegów dla zwierząt. Kiedyś polegało to na żmudnym dodawaniu i odejmowaniu pojedynczych drzewek, kamieni, oczek wodnych, teraz wszystko załatwia „pędzel”, który pozwala pokryć wskazany obszar odpowiednią pod względem klimatyczno-biologicznym materią ma, twą i ożywioną. Dobór pokarmu, pałnka i schronienia to rzeczy równie proste, bo właściwie wybory podsuwa ci nieomylny asystent. Z tego też powodu ta gra to raczej nie „tycoon”, a bardziej „ZOO” – przyjemna aplikacja, która pozwala zrozumieć, jak funkcjonuje ogród zoologiczny, poznać strefy klimatyczne i zwyczaje żywieniowe zwierzątek (ale uważa – w tej grze lew nie zje antylopy biegającej po tym samym wybiegu!!!). Znów wracamy więc do tego, że Zoo Tycoon 2 to raczej gra dla dzieciaków. [CDA]

**6+**

GRAJALNOŚĆ 7  
 WIZJA 6  
 AUDIO 6

**WERDYKT**

+ środowisko 3D  
 + prościutka rozgrywka (jeśli kupujesz grę dla młodszego brata)  
 - prościutka rozgrywka (jeśli kupujesz grę dla siebie)  
 - grafika niezbyt przekonująca, szczególnie w zestawieniu z wymaganiami



PRODUCENT: 3D PEOPLE  
DYSTRYBUTOR: PROJECT 3 INTERACTIVE  
WWW.CULT3DPEOPLE.DE

WIN 98/ME/00/XP  
PROCESSOR: PIII 1.2 GHZ  
RAM: 256 MB  
GRAFIKA RAM: 32 MB



GEM | W SAM RAZ AŻ DO PREMIERY DUNGEON SIEGE'A II.

# KULT

## Heretic Kingdoms

Jeszcze nie tak dawno w grach komputerowych kultowe było wszystko. Od pewnego czasu jednak takich zdecydowanych nadużyć jest mniej i pojęcie „kultu” znów nabrało właściwej mocy. Mające tę świadomość słowackie 3D People poszło więc na skróty i wymusiło „kultowość” swego dzieła poprzez nadanie mu tytułu... Kult. I już nie ma mocnych - rozróżnić Kult od kult w zasadzie nie sposób...

**I jak się** zdaje, słusznie uczyniło 3D People, obierając tę drogę „ukultowienia” swego dzieła, gdyż w normalnych warunkach i na normalnych zasadach niewielu znalazłoby się chętnych, by nazwać Kult pozycją rzeczywiście kultową. To dlatego, że choć w Kult faktycznie znaleźć można rozwiązania godne kulturowania, to nie sposób też nie

dostrzec rzeczy, które przekreślają szanse, że stanie się on wydarzeniem kulturalnym roku. Nim jednak przejdziemy do wyjaśnień, co i jak i dlaczego, wypada przedstawić, czymże ów Kult, a ściślej - Kult: Heretic Kingdoms - jest, a czym chciałby być, a nigdy nie będzie.

**Kult: Heretic Kingdoms** jest to role-playing w lekkiej wersji, coś między hack'n'slashami a la Diablo i Sacred a arystokratami gatunku w rodzaju Fallouta czy Świątyni Pierwotnego Zła. Do tych pierwszych zbliża je obowiązujący w grze czas rzeczywisty i co za tym idzie - „klikany prawym” model walki. Do drugich - nacisk na fabułę, a więc także kontakty z postaciami niezależnymi i wykonywanie ich zleceń. Konstrukcja fabuły, współtworzonej, nawiasem mówiąc, przez Chrisa Batemana - członka, który pomógł zaistnieć Discworld Noir i Ghost Master - zdawać się może liniowa, jednak w rzeczywistości od działań gracza (czy to w ramach ok. 50 questów, czy zwykłych rozmów) zależy będzie wiele - od komentarzy napotykanym postaci niezależnych po zakończenie - jedno z sześciu przygotowanych przez twórców.

Akcja Kult rozgrywa się w świecie tytułowych „królestw bezbożnych”, w miejscu, w którym bogowie i religie zostały zakazane. Nie wszyscy jednak z jego mieszkańców zgadzają się z takim stanem rzeczy i zawiązane zostaje tajemnicze sprzysiężenie w celu wskrzeszenia z dawna martwego bóstwa krainy. Wspomniany kult jednak nie wie, że już od pierwszej chwili - od dnia, gdy ginie relikwia niezbędna przy wskrzeszeniu - jest on obiektem kontradzykał bohatera, a ściślej bohaterki gry

- młodej adeptki Inkwizycji - organizacji, która poświęca się bez reszty tępieniu najdrobniejszych przejawów pobożności czy kulturowania religii. Temu też zadaniu oddawać się będzie nasza heroína w trakcie gry przynajmniej do chwili podjęcia



Choć w Kult faktycznie znaleźć można rozwiązania godne kult(yw)owania, nie sposób też nie dostrzec rzeczy, które przekreślają szansę, że stanie się on wydarzeniem kulturalnym roku.

Shadow Wraith slain.  
Parasitic Hexapod dodged attack  
Parasitic Hexapod takes 134 damage  
Parasitic Hexapod takes 89 damage  
Katarina gained 110 experience  
Parasitic Hexapod slain



decyzji, co począć z tak pięknie rozpoczętą nieśmiertelnością...

Fabula Kult: Heretic Kingdoms nie jest być może historią nadzwyczaj odkrywczą, jednak spełnia swe zadanie „pchania” gracza ku jej zwińczeniu. Naprawdę nowatorska jest natomiast część rozwiązań przyjętych w grze. Na górę listy wysuwa się tu naprawdę niecodzienny system magii i czarów, zwanych „attunements”. Takich sprzążeń z żywiołami jest w grze ponad 100 (!), ich nieunikność zaś polega na tym, że w przeciwieństwie do standardowego modelu światów fantasy, korzystanie z nich nie wymaga ksiąg i pergaminów. To dlatego, że w Heretic Kingdoms czary zawarte są w przedmiotach użytkowych (broni, pancerzach i innych elementach ekwipunku) i stają się dostępne po pewnym czasie aktywnego wykorzystywania ich nośnika. Dzięki temu nie ma tu klasycznych ograniczeń czarostwa wynikających np. z użytkowania pancerza - i moja Inkwizytorka mogła być ciężkoobrobnym specjalistą od ognistych kul, wiązek ognistych kul, pierścieni ognia i innych fajereków.

Niestandardowy jest także system rozwoju postaci, pozwalający na w zasadzie dowolne kształtowanie. Tu punkty doświadczenia prze-

kładają się na „punkty postępu”, które służą ulepszeniu jednej z czterech cech - od „walki wręcz”, poprzez „walkę dystansową” i „magię” po „szybkość”. Zastosowano w tym przypadku amerykański system ocen - od F do A. Równie niezwykle i prosty jest system leczenia zakładający, że przedmioty umożliwiające podreperowanie stanu zdrowia... nigdy się nie kończą. Nie oznacza to jednak, że leczą wszystkie obrażenia - za każdym razem, gdy jest wykorzystywany, postać traci na stałe 1/10 leczonych punktów - przy leczeniu 280 punktów 28 zniknie z puli na stałe aż do chwili kolejnego wypoczynku w łóżku lub przy ogniu... To sprawia, że bohater ma szansę wyjść cało (w miarę) ze starć z dużo potężniejszym przeciwnikiem, z drugiej zaś strony - wciąż w walce niezbędna jest rozważa.

Kult: Heretic Kingdoms, wbrew pozorom, jakie tworzą screenshoty, zbudowany jest na bazie autorskiego engine'u 3D. Jego twórcy twierdzą przy tym, że jest to najpotężniejsza technologia pozwalająca na rzut izometryczny, jednak nie sposób zaprzeczyć, że efekt - rysowane tła i przestrzenne obiekty - porównywalny jest z podobnym pod tym względem Beyond Divinity,

a więc - niezbyt imponujący. Niezwykle w Kult jest natomiast to, że liczbę plansz w grze należy faktycznie przemnożyć przez dwa. To zaś dlatego, że w każdym momencie gry możliwe jest „przeniesienie się” w *dreamworld* - świat snów czy raczej plan eteryczny zamieszany przez duchy i inne stwory niematerialne. Istnienie *dreamworld* pozwala także taktycznie „uciekać” w bezpieczne miejsce, np. celem leczenia czy zebrania niedostępnych w inny sposób przedmiotów.

Kult: Heretic Kingdoms nie jest i nie będzie zjawiskiem kultowym. Jest wprawdzie lepszy, zdecydowanie lepszy niż Lionheart: Legacy of the Crusader czy choćby niedawne Beyond Divinity, do poziomu Diablo czy Fallouta jednak wiele mu brakuje. Z drugiej strony, debiut słowackiego dewelopera wypadł przynajmniej dobrze. Może więc już następna gra 3D People będzie kulem nie tylko z nazwy?... [CDA]

**7**

GRYWALNOŚĆ 7  
VIDEO 6  
AUDIO 7

**WERDYKT**

- + prosta, niefrustrująca role-playing
- + niezwykle „otwarty” system magii
- + otwarty system rozwoju postaci
- + dreamworld
- + 6 różnych zakończeń
- + przynajmniej 20 godzin gry
- liniowość
- braki, nazwijmy to, budżetowe



PRODUCENT: ATARI  
DYSTRYBUTOR: ATARI  
WWW.ATARI.COM

WIN 98/ME/00/XP  
PROCESSOR: PIII 1 GHZ  
RAM: 256 MB  
GRAFIKA RAM: 32 MB



QN'IK | I TY MOZESZ MIEĆ WIELKI TENIS!

# TOP SPIN

Szanowni państwo, witamy na turnieju tenisowym zorganizowanym przez CD-Action. Prosimy zająć miejsca i zachowywać się.

**1** Miło mi zaanonsować najlepszą grę tenisową w dziejach pecetów (i konsol zresztą również).<sup>\*</sup> Dotychczasowa dominacja stareńkiego Virtua Tennisa Segi kończy się więc ostatecznie. Od razu trzeba zaznaczyć, że gry te nie mają nic wspólnego z cyklem Roland Garros czy Tennis Masters Series 2003. Tak VT, jak i opisywany tu Top Spin to gry przede wszystkim przyjemne, do których chce się wracać (no... przynajmniej do pewnego momentu, choć nie uprzedzajmy faktów),

nie zaś realistyczne aż do nudności symulatory. Wymiana piłki jest zawsze żwawa, a tenisiści dokonują niekiedy ekwilibrystycznych cudów. Nie oznacza to jednak, że gra podchodzi do tematu całkiem niepoważnie. Nie znajdziecie tu bullet time'ów, pływających piłek czy mega-uderzeń z potrójnym-saltem. Top Spin to kawał rzetelnej, fachowo zrobionej gry sportowej.

(\*) dobry początek, nieprawdaż? :)



**5** Być może miało to służyć wrażeń, że rzeczywiście zaczynamy od zera i wspinać się z mozołem na sam szczyt. Cóż jednak z tego, skoro trwa to ledwie kilka godzin? Z czego najdłużej zajmują turnieje - wszystkie trwają tyle samo (gra się do dwóch zwycięskich setów, po trzy gemy), choć bywają nieraz jedynie formalnością. Al gra dość schematycznie i nie ma problemu z pokonaniem komputera, gdy ten nie gra znakomicie wyszkolonymi zawodnikami. Najgorsze jest jednak to, że nie można zapisać gry podczas trwania turnieju. Nie radzę więc zaczynać żadnego bez wcześniejszego upewnienia się, że przez najbliższe pół godziny nie będzie konieczności wyłączania gry. Gorzej, że ze względu na swoją awaryjność potrafi ona zawiesić komputer (na jednej konfiguracji miałem też duże problemy ze sterowaniem klawiaturą - dopiero pad pomógł), a wtedy

czas spędzony na graniu tracimy bezpowrotnie.

Zdecydowanie mniej stresogennym trybem jest więc gra w exhibition. I rzeczywiście - tam wszystko ustalamy samodzielnie, wreszcie też możemy się wcielić w samego Samprasa czy Kuertena. (Tak, w grze pojawiają się znane nazwiska i wizerunki sportowców, choć już turnieje mają fikcyjne nazwy - nie ma co liczyć na Wimbledon czy Roland Garros.) (Podczas gry w karierze zmuszeni jesteśmy grać swoim „Playerem one”.) Szkoda tylko, że bardzo źle zbilansowany został poziom trudności. O ile easy i normal są trywalne, a pokonać w nich wrogów można z zamkniętymi oczami (w sam raz coś dla Czarnego lwana), to już hard jest wyzwaniem dla samobójców. Ktoś wyraźnie tu gry nie dotestował.

**3** Etatowym malkontentem na pewno będzie przeszkadzała publika, która czasem ma tendencję do znikania lub też pojawiania się w innych niż poprzednio miejscach. Warto też jednak zwrócić uwagę, że składa się ona z setek w pełni trójwymiarowych i animowanych (fakt, że podobnie) postaci! Tego jeszcze w grach sportowych, nawet ze stajni EA Sports, chyba nie było!

Zastrzeżenia można mieć też do niektórych animacji zawodników. Podczas wymiany piłek wszystko jest w porządku, jednak przed serwem zawodnik wykonuje non stop jeden

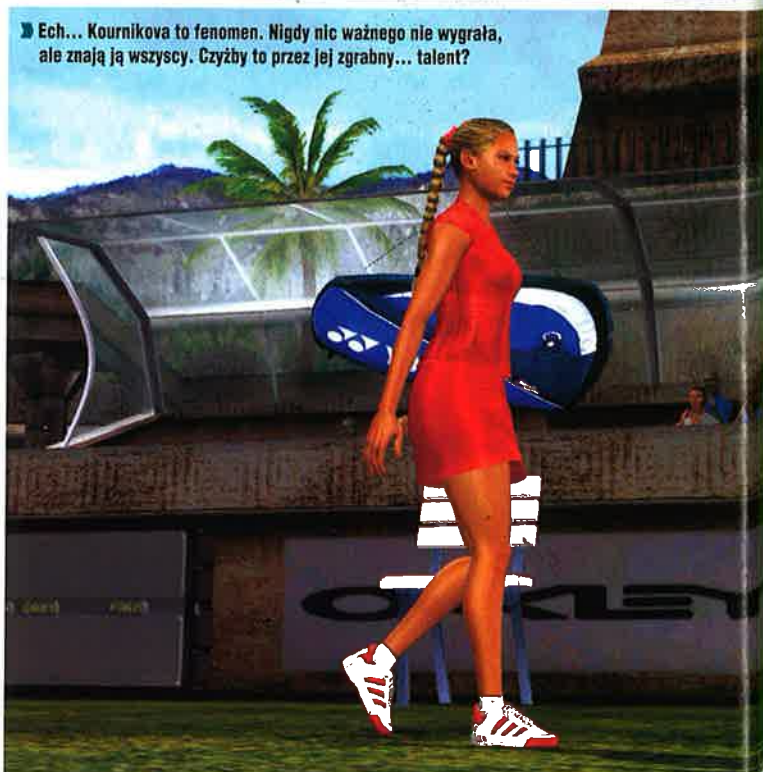
miarowy ruch (najczęściej jest to bujanie się). Brakuje m.in. ocierania potu z czoła, uderzenia rakietą o podeszwę buta etc. Śmieszne jest też, że nawet grając na pustej sali postać potrafi po udanym zagranii mizdrzyć się do wymagowanej publiczności. To jednak sprawy nawet nie trzeciorzędne - zauważ, że jedynie negatywnie nastawieni do gry. Najważniejsze i tak są tu tryby: W Top Spin znajdziemy ich ledwie trzy - multi (LAN/Internet), Exhibit (walki czołową światową na trzech poziomach trudności + gra w debla) oraz kariera. Ta ostatnia jest zdecydowanie najbardziej rozbudowana.



Piękna wimbledońska trawka... Aż by się chciało odrzucić rakietę i urządzić piknik.

**Rozwija skrzydła dopiero w rozgrywce z żywym przeciwnikiem, gdyż single kończy się po dniu intensywnego grania.**

» Ech... Kournikova to fenomen. Nigdy nic ważnego nie wygrała, ale znają ją wszyscy. Czyżby to przez jej zgrabny... talent?







Przed rozpoczęciem kariery możemy stworzyć od podstaw swoją postać. Oczywiście nie omieszkaliśmy się tym pobawić - naprawdę powiadamy wam, efekty wychodzą czasem całkiem niezłe... :)



**4** Recenzentem targają zawsze wątpliwości - jak ocenić grę, która skrzydła rozwija dopiero w grze z żywym przeciwnikiem, gdyż single kończy się po dniu intensywnego grania? Tak niestety jest w tym przypadku. Kariery starcza na najwyżej dwa dni, zaś za każdym kolejnym razem jest dużo łatwiejsza.

Początkowo należy stworzyć własną postać - tu gra pozwala na bardzo duże możliwości modyfikowania wyglądu postaci (coś a la Sims 2) i scharakteryzowanie, czy zawodnik(czka) ma być przede wszystkim siłny(a), czy precyzyjny(a). Później sposób na wygrywanie jest bardzo prosty. Należy jak najszybciej wytrenować zawodnika, później pojedynki na kortach są zwykle formalnością.

W grze są cztery podstawowe umiejętności - serwowanie, backhand, forehand i wolej. Między nie możemy rozdysonować 14 gwiazdek - gdy wyczerpie się ten limit, nic więcej nie można zrobić (przy

okazji - w grze jest również kort treningowy znajdujący się w Warszawie. Można tam nauczyć się podstaw forehandu). Do tego dochodzą jeszcze umiejętności dodatkowe, których jest cztery (m.in. bardzo pomocne łatwiejsze wykonywanie 'riskshotów', czyli uderzeń bardzo szybkich i wymagających wielkiego refleksu). Tę ostatnią można sobie wybrać dopiero, gdy osiągnie się status legendy - czyli choć na chwilę zdobędzie pierwsze miejsce w rankingu.

W ogóle w karierze bardzo liczy się poziom - na początku jesteśmy nikim. Dopiero po kolejnych wygranych turniejach „podwórkowych” gracz staje się 'young gunem', a później, w miarę postępów w grze, gwiazdą. Dopiero ten status odblokowuje najtrudniejsze turnieje - Grand Slamy, w których to zmierzyć się można z prawdziwą elitą. I dopiero tam tak naprawdę można solidnie oberwać po tyłku.



**2** W CD-Action mało która gra budzi większe zainteresowanie. Zwykle zbłązani redaktorzy przechodzą obok ciężko pracujących kolegów (czyt. rozwalonych na foteli i grających na padzie z błogim uśmiechem na twarzy), :-)) nie zatrzymując się ani na chwilę. Tymczasem przy niektórych starciach w Top Spina zbierała się za moimi plecami całkiem spora grupa kibiców (którzy, ze smutkiem muszę tu przyznać, nie zawsze dopingowali „w prawidłową stronę”). Już na pierwszy rzut oka widać, że grafika stanowi swoisty przełom w grach sportowych i najszybciej w świecie ciekaw.

Nie ma co oczywiście rzucać wyświechtanymi słowami typu „fotorealizm”, ale

fakt jest faktem - nawet w najniższych detalach gra wyglądała tak, że miło było zawiesić na niej oko. Dobry motion capture, ładnie animowana siatka, znakomity kurz unoszący się na ziemnych kortach (właściwie glinianych. Po angielsku: RC - Red Clay) - wszystko to tworzy ucztę dla oczu. Do tego dochodzi jeszcze znakomita i bardzo dynamiczna praca kamery. Jest ona standardowo osadzona dość nisko i inteligentnie zmienia swoje położenie w zależności od tego, co dzieje się na ekranie. Istnieje też ustawienie drugie, bardziej klasyczne. Akcję w nim obserwujemy z góry i przydaje się ono właściwie tylko w grze dla dwóch graczy.



Najtrudniejszy sposób serwowania. Jednak gdy się już trafi...

**6** Tenisów na PC ostatnio w ogóle nie było widać. Nic więc dziwnego, że ten został powitany owacją na stojąco przez branżę. Ja również, gdy jeszcze nie przeszedłem gry, początkowo chciałem jej dać ocenę 8+. Moje poglądy jednak ewoluowały, po czym z bólem serca, ale odjąłem aż jeden punkt. Po chwilowym zachłystnięciu się powrotem do radosnych czasów Virtua Tennis dotarło do mnie, że po zdobyciu statusu legendy nie ma specjalnie sensu kontynuować gry - gdyż walczyliśmy wtedy tylko o utrzymanie miejsca na szczycie, nic więcej do zdobycia nie pozostaje.

Oczywiście można się postarać o zwycięstwo we wszystkich turniejach - to jednak jest już żmudna praca, nie przyjemność. Rozwiązanie jest tu tylko jedno - gra multiplayer. W Top Spin można grać na jednym komputerze, w Internecie i sieci lokalnej. I tak naprawdę dopiero wtedy zabawa zaczyna mieć sens i nabiera odpowiednich rumieńców. Al, choć zróżnicowane i w sumie nie najgorsze, gra niemożliwie wręcz szablonowo. Najbardziej więc grę polecam usciocionym - reszta może się przyjrzeć, choć uprzedzam - to nie jest gra, do której by można wracać latami. [GDA]





PRODUCENT: FRONTIER DEVELOPMENTS  
DYSTRYBUTOR: CD-PROJEKT  
CENA: 99,90 ZŁ  
WWW.ROLLERCOASTERTYCOON.COM

WIN 98/ME/00/XP  
PROCESOR: PIII 733 MHz  
RAM: 128 MB  
GRAFIKA RAM: 32 MB

CONSTANTY FOCH | ALE JAAAAZDAAAAAA... ARGH!



# RollerCoaster Tycoon 3

Tematyka współczesnych gier komputerowych to przede wszystkim albo „seks i przemoc”, albo – ewentualnie – „sexy przemoc”. To kręci graczy, to się sprzedaje, to wypełnia radością arkusze kalkulacyjne specjalistów od marketingu wielkich koncernów. Na szczęście nie tylko to. A seria RollerCoaster Tycoon jest na to najlepszym dowodem.

**Pierwszy RT** ukazał się w 1999 roku, firmowany przez kompanię Microprose i projektanta Chrisa Sawyera, który błysnął pięć lat wcześniej świetną grą Transport Tycoon. Choć jego RollerCoaster Tycoon był wyraźnie inspirowany zabawnym arcydziełem Petera Molyneux zatytułowanym Theme Park i późniejszymi kontynuacjami, dość nieoczekiwanie odniósł niesamowity sukces, przynosząc wydawcy gry, firmie Hasbro, krociowe zyski.

To, co zdecydowało o popularności gry, to podbudowanie symulacji parku rozrywki złożonym modelem ekonomicznym i... fizycznym. Podczas gdy Theme Park i jego następcy przedstawiali życie wesołego miasteczka w sposób bardzo rozrywkowy, znakiem rozpoznawczym serii RollerCoaster Tycoon było to, że mogłeś w niej nawet obejrzeć wykres zmieniających się przeciążeń grawitacyjnych, występujących podczas jazdy skonstruowanymi przez ciebie kolejkami. Piszę 'seria', gdyż pierwszy RT doczekał się dwóch dodatków, oficjalnej drugiej części oraz dwóch kolejnych do-

datków do „dwójki” – wszystkie wyglądały niemal identycznie, a zakres wprowadzanych zmian był niewielki. RollerCoaster Tycoon 3 to wreszcie spora dawka świeżyzny.

## Geniusz w wesołym miasteczku

Przed wszystkim zmienił się developer: Grę stworzyło studio Frontier Developments, którego założycielem jest David Braben, twórca gier Elite, Frontier i nietypowej konsolowej symulacji życia psa Dog's Life. Jedną legendą branży zastąpiła druga? Wręcz przeciwnie – całość prac nadal nadzorował Sawyer; ale nazwisko Brabena dołączyło do niego w creditsach, na stanowisku główny producent. RT3 jest więc grą, pod którą podpisało się dwóch bardzo wpływowych i nagradzanych programistów!!! Szkoda tylko, że owoc ich współpracy nie do końca przystaje poziomem do rangi takiego twórczego „zderzenia”...

Pierwszym, widocznym na pierwszy rzut ślepią, efektem zmiany developera jest przeniesienie gry z dwuwymiarowego, izometrycznego świata w przestrzeń całkowicie trójwymiarową (a ostatnia gra stworzona

przez studio Sawyera, Locomotion, wciąż wykorzystywała engine sprzed pięciu lat!!!).

Mówiąc szczerze, trudno się tą zmianą ekscytować, bo to tak, jakby ktoś obecnie uznał Malucha za motoryzacyjne objawienie. Trójwymiar w grach tego gatunku to już właściwie norma, a grafika w RT3 wcale nie należy do tych najbardziej efektownych i zachwycających – postacie ludzików (zwanych w grze „peeps”) spacerujących po budowanym parku rozrywki są mocno kanciaste i prosto animowane. Podobne uwagi dotyczą samych „przejażdżek” (z ang. rides), które także są raczej prostymi obiektami 3D, choć trzeba przyznać, że zaprojektowanymi ze sporą fantazją.

Mimo zastrzeżeń do technologicznej strony oprawy graficznej, trudno się na nią złościć. Na pewno jest ona funkcjonalna, cieszy oko bogatą kolorystyką i radosnymi animacjami gości parku, a poza tym 3D to jednak 3D, więc fani poprzednich części gry poczną wreszcie, że ich miasteczko rozrywki wypełnia się życiem, rętni rozbieganą zabawą. Do gustu przypadł mi też nowy styl muzyki – cudaczne podkłady rodem z cyrku zastąpiły chilloutowe tematy muzyczne, nawiązujące do dokonów zespołów takich jak Air czy Roayskopp. Jak dla mnie, pasują bardziej do słonecznej i relaksującej atmosfery gry.

RCT 3



Atrakcji, jak widać, w bród...

Widok z górskiej kolejki. Osiągnięcie godne 2004 roku?



Jedni się bawią, inni muszą sprzątać – przy najbardziej odjazdowych atrakcjach warto postawić porządkowych...

## Świeży towar w parku

Ta relaksująca atmosfera może zresztą zgubić. Przeniesienie gry do trzeciego wymiaru nie zmieniło podstaw, na których bazowały mechanizmy rozgrywki serii, a poziom trudności RollerCoaster Tycoonów zawsze był dość wysoki. I to się nie zmieniło ani o jotę!

Podstawowe zadanie gracza to stawianie w obrębie parku rozrywki nowych atrakcji, zarządzanie personelem, pilnowanie, by wszystkie przejażdżki i miejsca usługowe parku (toalety, sklepiki z napojami, lodami, balonami itd.) były łatwo dostępne. Tutaj zmian jest niewiele – wszystko nadal kosztuje krocie, by przyciągnąć w oczach tracą morale, przychodzą z biletów są niewystarczające, a związanie końca z końcem graniczy, przynajmniej w początkach kolejnych scenariuszy, z jasnogórskim cudem.

Atrakcje, jakie możesz stawiać w swoim parku, podzielone są na kilka odmian – kolejki górskie, przejażdżki z dreszczykiem, przejażdżki dla juniorów, przejażdżki spokojne, atrakcje wodne i transportowe oraz „inne”. Każda z nich trafia do innego rodzaju gości parku – nastolatki najchętniej jeżdżą na rollercoasterach i 'thrill rides', a ich młodsze rodzeństwo najlepiej bawi się na karuzeli z konikami (czyli jednej z przejażdżek dla juniorów). **Odpowiednie zrównoważenie różnych rodzajów atrakcji to klucz do sukcesu**, bo wirtualni ogólnie przybywają do parku zazwyczaj w grupach, z których najczęściej spotykane to wielodzietne rodziniki.

**Pojawienie się w grze grup 'peepsów' to zresztą świeżyzna tej części gry.** Wcześniej ludziki biegały po parku w pojedynkę, a teraz częściej trzymają się „w kupie” (poza rodzinami może to być np. para całujących się do parku nastolatków), co ma wpływ na ich potrzeby, ścieżki, jakimi poruszają się po parku, zadowolenie z atrakcji, jakie spotykają na drodze. Pomysł ten całkiem zgrabnie rozwinęto, umożliwiając graczom tworzenie własnych grup testowych złożonych z różnych, wybranych przez gracza peepsów. Potem wystarczy tylko puścić taką grupę do parku i obserwować jej reakcje. Fajny patent związany z grupkami testowymi polega na tym, że ich członkowie pstrykają w twój parku fotki, które potem pojawiają się jako zmieniające się do w menu głównym. Drobniarz, a cieszy.

## Niech zaplonie niebo...

Grupki peepsów to oczywiście nie jedyna świeżyzna. **Zmieniono filozofię posługiwania się interfejsem**, dzięki czemu dużo łatwiej, kierując się jedynie intuicją, możesz teraz wybrać żądaną funkcję, za to... mniej intuicyjne stało się zamykanie okienek, przechodzenie do neutralnego stanu kursora. Ogólnie jednak zmianę interfejsu zaliczyć należy do udanych. Rzecz, na którą narzekali fani poprzednich części gry, był brak trybu swobodnej rozbudowy parku (sandbox mode), który w RT3 pojawił się i pozwala na

zabawę z różnymi ustawieniami parku, bez ograniczeń narzucanych przez kolejne scenariusze trybu kampanii.

Kilka słów o niej – składa się z **osiemnastu scenariuszy**, a w każdym z nich masz do spełnienia trzy coraz trudniejsze zestawy kryteriów. (Zazwyczaj dotyczą one liczby gości w parku lub ogólnej oceny jego „rozrywkowości”, ale są też takie kryteria jak wysokość kolejki górskiej czy utrzymanie czystości w parku podczas odwiedzin VIP-a.) Na początku gry ponad połowa scenariuszy jest zablokowana, więc by otworzyć pozostałe misje, musisz w tych wcześniejszych osiągnąć co najmniej najniższy zestaw kryteriów.

**Scenariusze są ciekawe**, stawiają przed graczem różnego rodzaju zadania, każdemu z nich towarzyszy historyjka, np. wytwórnia filmowa prosi cię, byś zamienił w park rozrywki ich stare studio produkcyjne (rewelacyjny scenariusz Box Office), a CIA namawia, byś zbudował ultranowoczesne wesołe miasteczko, by zatrzeć ślady w miejscu... eksperymentów z UFO.

Całkowitą nowością są dla serii fajerwerki, których pokazy możesz urządzać, by zachwycić gości parku. Niezłym pomysłem jest to, że **pokazy fajerwerków możesz sam zaprojektować** – robisz to, ustawiając na czasowym wykresie poszczególne efekty (rodzaj wystroiliwanych rac), określając ich sekwencję i dbając o to, by eksplozje sztucznych ognii były zgrane z muzyką. To całkiem przyjemna zabawa, jednak trochę bezcelowa, nie ma bowiem bezpośredniego przełożenia twoich kombinacji na atrakcyjność pokazu dla wirtualnych ludzików. Dla nich ważne jest po prostu to, by w trakcie pokazu

dużo się działo – to, czy przygotowany pokaz jest rzeczywiście efektowny i pełen dramaturgii, oceniasz już ty sam, zgodnie ze swoim zmysłem estetycznym. Ten element gry, choć zupełnie nowy (a może właśnie dlatego?), wydaje się niedopracowany i coś czuję pismo nosem, że to na nim skupi się nieunikniony pierwszy dodatek do gry.

## Jest fajowo!

Na tym istotne nowości właściwie się kończą. I choć wprowadzone zmiany są udane, wystarczy spojrzeć na wszystkie usprawnienia z dystansem, by dostrzec czarno na białym, że są to zmiany, które już dawno powinny się pojawić w serii (trójwymiarowa grafika i możliwość przejechania się własną kolejką górską była już w SimTheme Park z 1999 roku!!!). Twórcom RT3 zdarzyło się też kilka rzeczy przeoczzyć (nie ma np. możliwości przejrzenia zebranych opinii o parku wszystkich gości lub wybranej ich kategorii, np. samych nastolatków). Gra ma też trochę oczywistych błędów czekających na łatkę (niektóre atrakcje nie przyciągają ani jednego gościa (!!!), mimo że dojsie do nich nie jest zablokowane, cena biletu jest niska, a one same są sprawne i działające).

Ale... Ludziki na ekranie śmieją się tak szeroko, tematyka gry jest na tyle zabawna, a ona sama tak grywalna i niesamowicie konfigurowalna (możesz tu zdefiniować wszystko – od koloru spiedawanych baloników po wykorzystywany system miar), że po jej odpaleniu trudno odejść od komputera. Nie tylko seks i p. zemoc kręcą graczy. Na szczęście. **[CDA]**



Niektóre atrakcje są mocno oblegane...

Dostęp do nowych atrakcji zapewniasz, przydzielając i rozdzielając fundusze na badania.

**Choć wprowadzone zmiany są udane, są to jednak zmiany, które należało wprowadzić już dawno temu.**



PRODUCENT: TROIKA/ACTIVISION  
DYSTRYBUTOR: LEM  
CENA: 169 ZŁ  
WWW.VAMPIREBLOODLINES.COM

WIN 98/ME/00/XP  
PROCESOR: PIII 1,2 GHZ  
RAM: 64 MB  
GRAFIKA RAM: 512 MB



Do programu The Way It's Meant to Be Played, dla producentów gier należy już ponad 40 tytułów, w tym: UT3, Far Cry, DOOM3. Gry objęte programem NVIDIA GeForce Experience testowane, w trakcie ich produkcji na różnych kartach graficznych tej marki. Logo NVIDIA GeForce Experience na opakowaniu gry gwarantuje jej pełną kompatybilność ze wszystkimi kartami NVIDIA.

GEM | NAJLEPSZE ROLE-PLAYING 2004!

(BO NIE BYŁO INNEGO CHĘTNEGO)

Ból. Znow budzi mnie ból. Ciężkie, sklezione powieki przez długą chwilę stawiają opór. Wreszcie poddają się - otwieram oczy. Pierwszy widok - jak zawsze - mapa splekań na suficie. Wzrok wodzi po nich chwilę - wciąż są mi obce. Rozglądam się, walcząc z młodościami. Gruba zakurzona kotara skrywa okno. Naprzeciw stolik. Telewizor. Komputer. Przejście do kuchni i łazienki. Mój pokój. Mój dom. Moja twierdza. Nie zawsze tak było. Było inaczej. Lepiej. Staram się przypomnieć, czemu jest, jak jest...



ludzkością. Ale to musiał być naprawdę dobry Narrator... E, nie jest źle - Bloodlines to dzieło Troiki - twórców Fallouta, Arcanum, Świętyni Pierwotnego Zła. Świetnie! Prawdziwi spece od role-playing! Jeśli ktoś może być dobrym Narratorem, to na pewno oni. No, zapowiada się obiecująco...

Spadam. Już spokojny. Już martwy. Ogień na wargach. Oblizuję go, pijam, wchłaniam. Na języku smak żelaza, w gardle rozlewa się ciepła Paroksyzm bólu. Spazm. Rozpaczliwy haust powietrza... Z krztani, miast krzyku, wyrzywa się słaby wdech. Czuję dłoń. Głodzi mnie po twarzy. Uspokaja. Zapewnia, że wszystko będzie dobrze... Nie było. Wpadli oni. Resztę pamiętam jak przez mgłę. Prowadzą nas ciemnymi korytarzami. Teatr. W nim kilka osób. Różnych osób. Słowa tego, który nas prowadził. Złamanie prawa progenitury. Wyrok - śmierć. Egzekucja - ścięcie - zostanie wykonana na tychmiast...

Instalacja trwa wiecznie. Przeglądam instrukcję zmieniając płyty. Okazuje się, że Bloodlines nie ma nic wspólnego z wcześniejszą grą na tej licencji - Vampire: The Masquerade -

# VAMPIRE

## THE MASQUERADE

### BLOODLINES

**Listopad.** Znow listopad. Zima. I przynajmniej pięć miesięcy do chwili, gdy słońce ponownie przekona przyrodę, że warto podjąć wysiłek wiosny. A jeszcze tak niedawno było ciepło. Zaledwie kilka miesięcy temu - wakacje. Raany, najlepsze w moim życiu! Warto było tyrać po godzinach, by zarobić na ten wyjazd. Ona też była zadowolona. Marzył się jej taki długi wyjazd gdzieś, gdzie morze jest naprawdę niebieskie, a pod domem kwitną drzewa cytrynowe. I potrafiła się odwodzić za to, że ją tam zabrakło... Dość! Czas się wziąć do roboty - zarobić na kolejny wyjazd. Tym razem w ferie, w góry. Może zima też da się oswoić, może da się ją polubić... No dobrze, co my tu mamy... Vampire: The Masquerade - Bloodlines. Hmmm. Co ja wiem o tej grze?...

zapomnieć. W chwilę później byliśmy u niej. Jakieś wynajęte mieszkanie. Podobne do mojego obecnego. Tak bardzo podobne... Wtedy to nie miało znaczenia. Zaczęło się cudownie. Skończyło... Pamiętam. Jednak pamiętam. Objęcie. Uścisk na szyi. Uczucie jednoczesnego spadania i wlatywania w niebo. Palącego ognia i mrozącego lodu. Bólu i... rozkoszy.

Wiem sporo. Jakiś czas temu przecież grałem w papierowe role-playing White Wolfa i pierwowzór Vampire: The Masquerade - Bloodlines. Mielł świetny pomysł na świat - Świat Mroku - w którym wszystkie mity dotyczące

potworów, wszystkie opowieści o duchach, wilkołakach i wampirach, którymi karmimy się po zmierzchu, są prawdziwe. Oni są obok nas. Jednocześnie żywi i martwi. W grze wcieliło się właśnie w wampira. Przy dobrym Narratorze - tak się tam nazywał prowadzący - można było rzeczywiście poczuć, jak to jest być po drugiej stronie, poza



**Redemption.** To bardziej, zdaje się, coś jak Deus Ex: Invisible War - role-playing w perspektywie pierwszej osoby, z obłądną ilością alternatyw i opcji... Uruchomienie gry, logo jedno, drugi, ekran startowy. Tworzenie postaci. I rozczarowanie. Rzeczywiście, mam możliwość wyboru spośród siedmiu wampirzych klanów - kobiety i mężczyzny. Ale na tym koniec - żadnej obiecanej przez twórców historii, żadnego dalszego różnicowania postaci. Nie można nawet samodzielnie określić wyglądu swojego alter ego!... Wypełniam jeszcze kartę postaci i klikam „next”.

Świsł ogromnego miecza. Oczekuję łoskotu ciała padającego na deskę, jednak ono rozplywa się jak dym. Co się dzieje? Kim była ona? Kim są oni? Co się stanie ze mną?! Rozglądam

**Bloodlines nie ma nic wspólnego z wcześniejszą grą na tej licencji - Vampire: The Masquerade - Redemption.**

Pilem wtedy. Ostro pilem. Nie pamiętam, czemu. Coś się musiało stać. Zresztą - nieważne. To był... listopad. Albo grudzień. Zimno. Ale ja tego nie czułem. Stałem przed klubem parując alkoholem. Gdzie to było? The Asylum?... Później ona. Podeszła i zapytała, skąd tyle bólu w moich oczach. Oczach... Miała najpiękniejsze oczy, jakie kiedykolwiek widziałem. Wielkie, czarne, lśniące. Można się było w nich zapomnieć. Chciałem się





*Świat Vampire:  
The Masquerade  
- Bloodlines to  
miejsce brutalne i  
bezwzględne. To  
świat dorosły -  
powszechnie są  
tu, choć nieos-  
tentacyjnie, ele-  
menty horroru,  
gore, seksu,  
nagości.*

się gorączkowo w poszukiwaniu łuki, drogi ucieczki! Wtedy słyszę, że nie było moją winą to, co się stało, ale... Z sali pada jakaś ostra odpowiedź. Ten, który mówił, nie daje sobie przerwać, mówi, że być może dane mi będzie żyć... jeśli tylko okaże się przydatny. Teraz mam się z nim - dowiem się wszystkiego... Wszystkiego... ha! Nie powiedział mi nic. Pozostawił mnie błądzącego w ciemności. Byłem kompletnie nieprzygotowany. Zupełnie niegotowy na to, co było moim udziałem później...

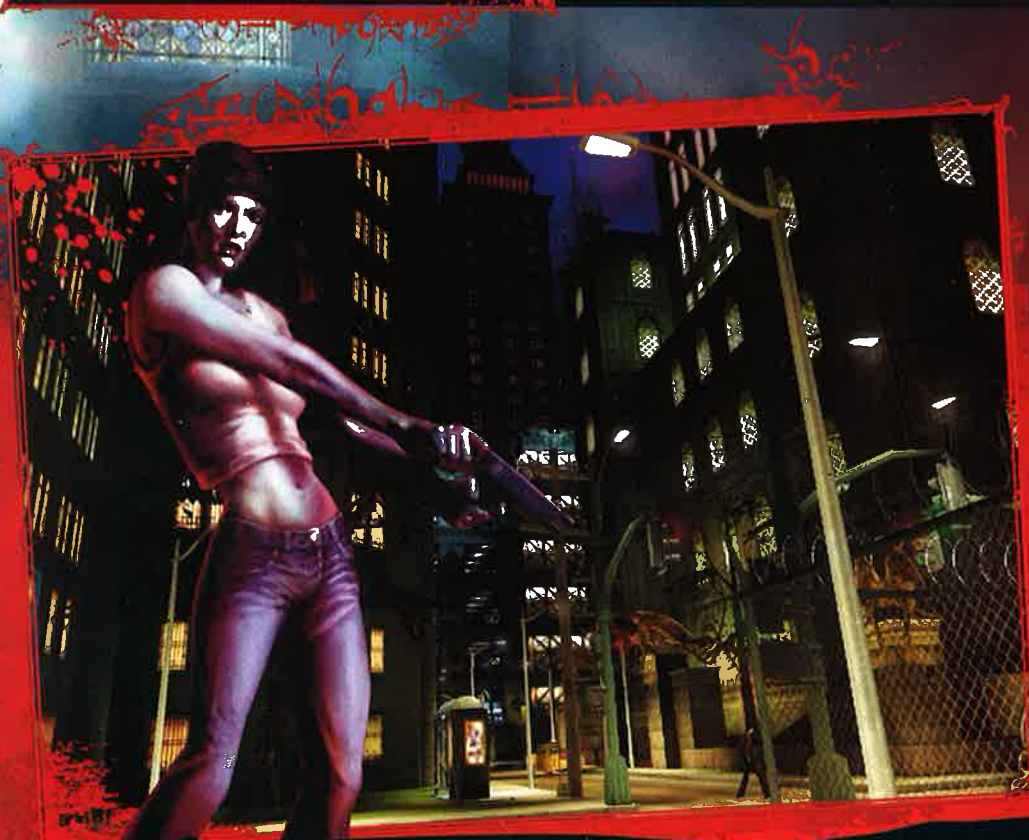
Nieźle interko. I pomysł, i realizacja w zasadzie bez zarzutu. Świetnie prezentowały się zwłaszcza sylwetki ludzi. Niemal jak Half-Life 2... Heh, no jasne - przecież to ta sama technologia! Activision był pierwszym wydawcą, który wykupił od Valve licencję na



## Nowy Świat Mroku

Bloodlines nie jest pierwszą grą stworzoną na licencji Vampire: The Masquerade, gdyż tą była wydana w 2000 i zupełnie niepowiązana z dziełem Troki Vampire: The Masquerade - Redemption. Wszelkie znaki na niebie i ziemi zdają się jednak wskazywać, że będzie grą... ostatnią! Bez obaw jednak - pewnie jeszcze niejedną raz przyjdzie nam wejść w Świat Mroku. Tym razem

- wskutek zmian wprowadzonych niedawno przez White Wolf Publishing - w systemach o nieco odmiennych nazwach. Dla przykładu nowy Vampire opatrzony został podtytułem The Requiem (miast The Masquerade), a Werewolf, po którym dotąd następowała The Apocalypse, zestawiony został z The Forsaken... Do zobaczenia - zatem w Vampire: The Requiem, Kindred?



**Niewiarygodne jest zróżnicowanie dialogów. To bez dwóch zdań najlepsze, najżywsze wypowiedzi, jakie kiedykolwiek widziałem w grach komputerowych.**

Zywnienie się, tak jak mówił Jack, nie jest trudne. Trzeba pamiętać tylko, by nie robić tego w miejscach, w których ktoś postronny mógłby je zauważyć. To oznaczałoby pogwałcenie Maskarady - konieczności zachowania tajemnicy istnienia wampirów, wszczęcie alarmu i ostatecznie policyjną obławę. Policja nie jest naturalnie problemem. Gorzej, że możliwe jest zaledwie pięciokrotnie sprzeniewierzenie się Maskaradzie. Na szczęście zwykle udaje się znaleźć nieszczęśnika, który skreśli w ciemny zaułek. Wtedy jednak ważne staje się coś innego - by nie wyszczyć go do ostatniej kropli, by oderwać się od niego, nim przekroczy granicę życia i śmierci... To powoduje utratę człowieczeństwa, ostatniej bariery pomiędzy wampirem a drzemiacą w nim Bestią.

*Dziewczyna przestaje walczyć i omdlewa w moich ramionach. Spijam jej vitae, a każda jej kropla zasila mnie, sprawia, że staję się mocniejszy. Nagle w euforii potęgującą się z każdym tykłem wdzieram się ryk drzemiacą we mnie. Bestii. Pij do końca! Wyszczyć ją do ostatniej kropli! Będziesz mógł, jak Ventrue, narzucić swoją wolę, jak Tremere używać taumaturgii, zniknąć z oczu jak Nosferatu! Posiadasz niewyobrażalną potęgę - moc i mądrość samego Boga!... Z trudem odrywam się od jej pulsującej tętnicy i odpycham ją od siebie. Boga!... Nawet on, Sire naszych Sire, był pyłem w porównaniu z Nim. Obrzucam spojrzeniem leżącą dziewczynę - jest słaba, ale przeżyje - odwracam się i ruszam w miasto.*

Świat Bloodlines to gotyckie Los Angeles. Składa się z czterech dzielnic-węzłów - i kilkudziesięciu pomniejszych obszarów zadań. Dzielnice - Santa Monica, Downtown, Hollywood, China Town - są, jak węzły w Deus Ex: Invisible War, bardzo ograniczone - do dwóch, trzech ulic. Nieliczna jest także populacja tego Los Angeles z Bloodlines. Wrażenie wyludnienia potęguje jeszcze fakt, że większość postaci niezależnych nie została wyposażona w opcję rozmowy - co sprowadza ich do funkcji mobilnego zapasu krwi. Najgorsze jednak w tym wszystkim jest to, że Bloodlines, choć nie reprezentuje wcale rozmachu i klasy pokrewnej Half-Life'owi 2 - działa znacznie, znacznie gorzej niż on! Haczy nawet na GeForce 6800 Ultra (!), niczym niezwykłym są przekłamania graficzne, a czasy ładowania pomiędzy planszami sięgać mogą nawet minuty!

mój rozmówca - Jack - proponujący mojej postaci tutorial. Pierwszym zadaniem będzie, mogłem się tego spodziewać, nauczenie się, w jaki sposób wampiry zdobywają krew, pozwalając im później korzystać ze swych nadnaturalnych mocy...

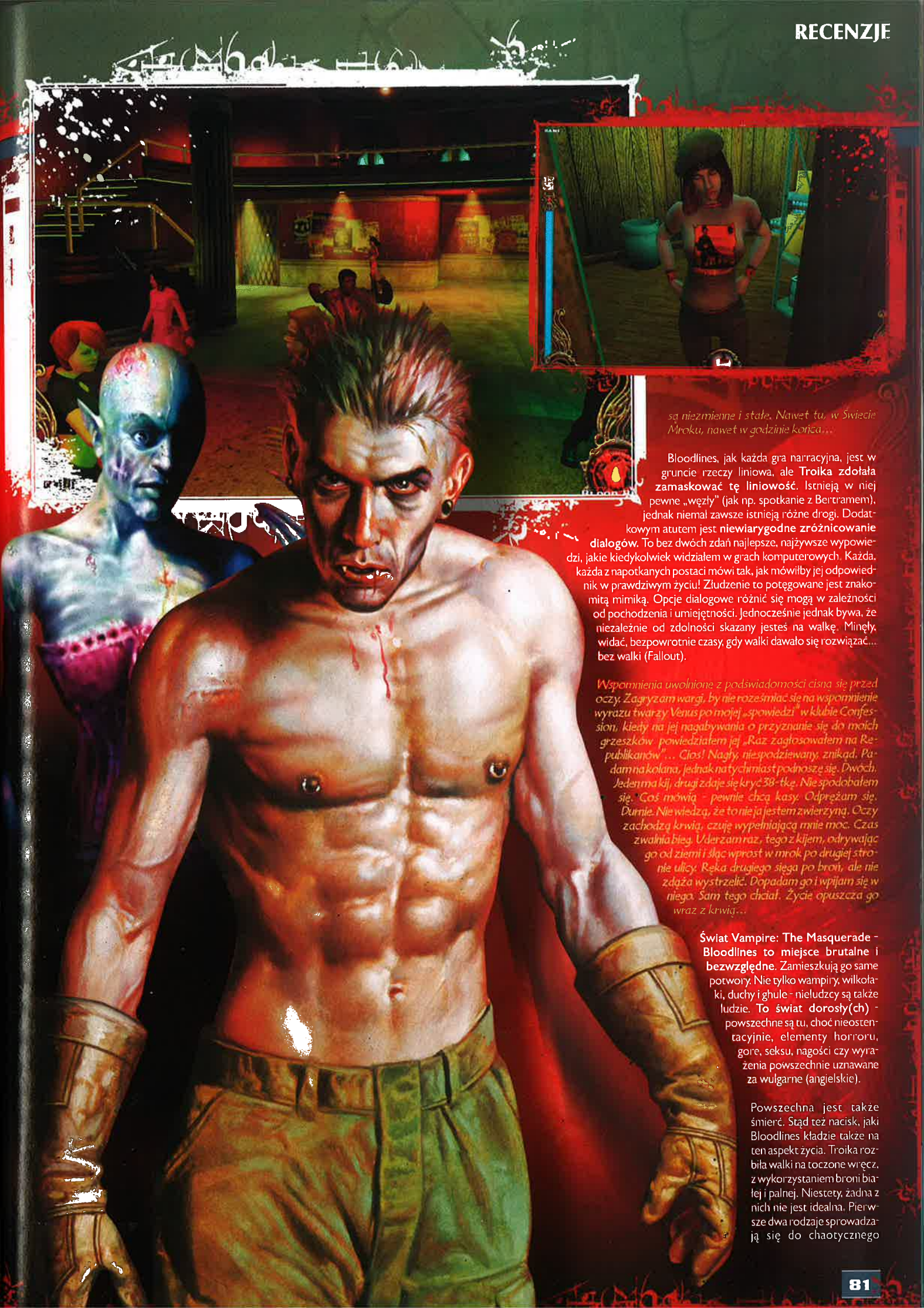
Opuszczam dom i wtapiam się w ciel. Nie, nie dlatego, że mój widok mógłby kogoś przerazić - nie jestem Nosferatu, nie muszę kryć się w kanałach. Kryje się, gdyż

tuż obok stoi kobieta. prostytutka. Na jej widok uświadamiam sobie, że ból, który mnie obudził ta... Głód. Śmiertelnicy mają tyle różnych podniet. Pieniądze. Władza. Seks. Kindred, wampiry mają tylko jedną - krew. Vitae. Toreadorzy zią ją także czasem ambrozją, ale... to tylko zmanierowani toreadorzy... Zmysły wyostrzają się. Widzę wyraźnie pulsowanie żyły na jej skroni, słyszę jej oddech, czuję zapach tanich perfum i potu. Wargi rozchylają się pod naporem wydłużających się kłót...

Oblizuję wargi i zaczynam czuć się naprawdę świetnie. Myśli rozwijają się jak serpenty, dochodzą sedna jednak prosto i jasno jak świetlista strzała. Odrobina vitae i znowu jestem potężny. Nie, nie dlatego. Jestem potężny, bo stałem się potężny. Nauczyłem się walczyć wręcz, strzelać, otwierać zamki, łamać zabezpieczenia komputerów. Nauczyłem się także... rozmawiać, perswadować, narzucać swoją wolę, zastraszać. Korzystając z tego chwilowego oświecenia zastanawiam się, jak potoczyłyby się moje losy, gdybym wiedział wtedy to wszystko, co wiem teraz. Czy udałoby mi się np. rozwiązać inaczej sprawę siostr Jeanette i Therese - właścicielek The Asylum, czy nieszczęsnej Jezebel. Nie, nie sądzę. Szczegóły mogłyby się różnić, ale tak czy inaczej skończyłbym w kryjówce Bertrama czy wpatrując się w miejsce, w którym znikła Jezebel... Pewne rzeczy

użycie Source - wraz z jego systemem fizyki i wszystkim, co uczyniło Half-Life'a 2 głównym kandydatem do tytułu Gry Roku. Stworzoną za jego pomocą mimikę mam zresztą teraz możliwość podziwiać w całej jej krasie. To pierwszy





są niezmiennie i stałe. Nawet tu, w Świecie Mroku, nawet w godzinie korica...

Bloodlines, jak każda gra narracyjna, jest w gruncie rzeczy liniowa, ale Troika zdołała zamaskować tę liniowość. Istnieją w niej pewne „węzły” (jak np. spotkanie z Bertramem), jednak niemal zawsze istnieją różne drogi. Dodatkowym atutem jest niewiarygodne zróżnicowanie dialogów. To bez dwóch zdań najlepsze, najżywsze wypowiedzi, jakie kiedykolwiek widziałem w grach komputerowych. Każda, każda z napotkanych postaci mówi tak, jak mówilby jej odpowiednik w prawdziwym życiu! Złudzenie to potęgowane jest znakomitą mimiką. Opcje dialogowe różnić się mogą w zależności od pochodzenia i umiejętności. Jednocześnie jednak bywa, że niezależnie od zdolności skazany jesteś na walkę. Minęły, widać, bezpowrotnie czasy, gdy walki dawało się rozwiązać... bez walki (Fallout).

*Wspomnienia uwolnione z podświadomości cisną się przed oczy. Zagryzam wargi, by nie rozśmiać się na wspomnienie wyrazu twarzy Venus po mojej „spowiedzi” w klubie Confession, kiedy na jej nagabywanie o przyznanie się do moich grzeszków powiedziałem jej „Raz zagłosowałem na Republikanów”... Cios! Nagły, niespodziewany, znikąd. Padam na kolana, jednak na tych chwilach podnoszę się. Dwóch. Jeden ma kij, drugi zdaje się kryć 38-tkę. Nie spodobałem się. Coś mówią - pewnie chcą kasy. Odpręgam się. Durmie. Nie wiedzą, że to nie ja jestem zwierzyzną. Oczy zachodzą krwią, czuję wypielającą mnie moc. Czas zwałnia bieg. Uderzam raz, tego z kijem, odrywając go od ziemi i śląc wprost w mrok po drugiej stronie ulicy. Ręka drugiego sięga po broń, ale nie zdąży wystrzelić. Dopadam go i wpijam się w niego. Sam tego chciałem. Życie opuszcza go wraz z krwią...*

Świat Vampire: The Masquerade - Bloodlines to miejsce brutalne i bezwzględne. Zamieszkują go same potwory. Nie tylko wampiry, wilkołaki, duchy i ghule - nieludzie są także ludzie. To świat dorosły(ch) - powszechne są tu, choć nieostrytacyjnie, elementy horroru, gore, seksu, nagości czy wyrażenia powszechnie uznawane za wulgarne (angielskie).

Powszechna jest także śmierć. Stąd też nacisk, jaki Bloodlines kładzie także na ten aspekt życia. Troika rozbija walki na toczone wręcz, z wykorzystaniem broni białej i palnej. Niestety, żadna z nich nie jest idealna. Pierwsze dwa rodzaje sprowadzają się do chaotycznego



## Co z multiplayerem?

Vampire: The Masquerade - Bloodlines to gra, wbrew wcześniejszym zapowiedziom, wyłącznie single player. Jak twierdzą twórcy gry, pierwsze wcielenie idei „polowania na wampiry” okazało się nieatrakcyjne, a wszelkie próby poprawienia jego stanu mogłyby bardzo negatywnie wpłynąć na znacznie ważniejszą w przypadku role-playing część single player. Zresztą, nie oszukujmy się,

multiplayer Bloodlines zapewne okazałby się równie mało popularny jak ten w Deus Ex...

Konieczności zmieszczenia się w czasie (i budżecie) zaważyły również pominięcie w Bloodlines historii bohaterów i dalszego ich różnicowania. Zniknęły także drobniaki, takie jak grywalne automaty w salonie na molo, które obecnie służą wyłącznie jako product placement Activision...

biegania wokół przeciwnika i próby jak najszybszego zadawania ciosów, walka bronią palną - wskutek obliczania celności na podstawie współczynników postaci, a nie pozycji celownika oraz małej siły rażenia pocisków, długo jest niemal zupełnie bezużyteczna. Lepiej wykorzystywać zdolności specjalne - dyscypliny jak auspex czy fortitude - i walczyć wręcz.

*Puszczam trupa i cofam się o krok. Był słaby, jego krew nie podziatata tak, jak chciałem. Euforia walki mija szybko. Uświadamiam sobie nagle, co się stało. Znowu dwa trupy. Pewnie nikt o nich nie zapyta, nikt się nie upomni. Ale przecież jeszcze tak niedawno życie było dla mnie największą świętością. Teraz zaś - prawdziwy Księżę Nocy! - odbieram je bez wahania. Spoglądam na swoje dłonie i nagle wydają mi się wstrętne. Są martwe. Jak ja cały. Od chwili przemiany. Od tamtej nocy, gdy rozstałem się z Nig... I nie ma już nic, co mogłoby cofnąć czas. I nie ma już nikogo, kto mógłby mnie zrozumieć... Ta dziewczyna, siedząca pod klubem. Ma kucyki. Łzy w oczach. I ból. I samotność. Jest taka podobna. Złapią mnie. Niech mnie złapią. Może wreszcie osiągnę spokój. Może, zacznę jako ktoś inny? Od nowa?*

Jeżeli chcesz się dowiedzieć, jak pozbyć się efektu „czerwonych oczu” u sfotografowanego wampira, czytaj „Fotografię Cyfrową”. (To się nazywa product placement.)

8

GRYWALNOŚĆ

VIDEO

AUDIO

7

7

7

7

7

7

7

7

7

7

7

7

7

7

7

7

7

7

7

7

7

7

7

7

7

7

7

7

7

7

7

## WERDYKT

+ kolejne role-playing

+ twórców Fallouta,

Arcanum, SPZ

+ 7 zróżnicowanych

klanów

+ DIALOGI!

+ alternatywne

rozwiązania

+ technologia Source

- brak mistrzowskiego

szlifu

- chaotyczna walka

- bugi i przekłamania

grańki

- (nie)liniowość

- wyszła za szybko

- nie wykorzystuje

potencjału engine

-

-

-

-

-

-

-

-

-

KONKURS  
HALF-LIFE 2!

Do wygrania:

5 gier H-L 2  
oraz wyczynowa płyta  
główna ABIT-a

(Chipset Intel® 925XE/ICH6R z obsługą procesorów Pentium 4 LGA775 z szyną FSB 1066/800 MHz i pamięci DDR2-533/400) dla najbardziej wymagających „killerów” zaprojektowana we współpracy z czołowym graczem świata - Jonathanem „Fatality” Wendelem.



Aby ją wygrać należy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Co oznacza tak naprawdę określenie „half-life”?

A. Pół życia

B. Okres połowicznego rozpadu

C. Transporter opancerzony

prawidłową odpowiedź prześlij sms-em pod numer 7164

odpowiedź wpisz według schematu:

CA.HL.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź.

Koszt wysłania sms-a 1,22 zł brutto, 1 zł netto. Na odpowiedzi czekamy do 20 stycznia 2005.

Fundatorem nagród są

NICOLAS GAMES

ABIT  
Advanced Durability



● PRODUCENT: REBELMIND  
 ● DYSTRYBUTOR: CD-ACTION (WYDAWNICTWO BAUER)  
 ● HTTP://SPACEHACK.REBELMIND.COM

● WIN 98/ME/00/XP  
 ● PROCESOR: PIII 800 MHz  
 ● RAM: 128 MB  
 ● GRAFIKA RAM: 16 MB

PEŁNA WERSJA



01/2005

01/2005

GHOST | DIABLO KOSMICZNE!

# space hack

Co może czekać ludzkość na dalekich rubieżach kosmosu? Przyjaźnie nastawione cywilizacje czy hordy krwiożerczych obcych? Twórcy gry Space Hack wyraźnie wskazują na to drugie rozwiązanie.

**Na czas gry** stajemy się najemnym herosem o ksywie Space Hack. W drodze przez mękę do modułu „Matka” na olbrzymim transportowcu Maximus XV towarzyszy mu nieodłączny zestaw spluw i innego żelastwa. Zabawki te służą do uszczuplania ogromnej liczby ganiającego wszędzie krwiożerczego tałatajstwa. Transportowiec przewozi 15 dużych komór, w których urządzono różnego typu biosfery. Trafimy na lasy, bagna, mroczne podziemia, labirynty korytarzy i tym podobne. Same komory podzielone są też na kilka poziomów tak, że nasz bohater ma całkiem spory obszar do przejścia.

## Elementy RPG

Ponieważ gra ma jednak trochę cech RPG, nie polega tylko na samej siećce Obcych. Przed nami stają różnorakie zadania - zniszczenie jakichś przekazników, uratowanie części załogi, odnalezienie planów czy specjalnych pojemników, oczyszczenie terenu z potworków i jeszcze wiele innych. Za wykonanie każdego z nich otrzymamy jakiś podarunek od osoby zlecającej dane zadanie. Aby nie było nam zbyt miło co jakiś czas trafimy na bossa, czyli wroga silniejszego od pozostałych. Podobnie jak w innych RPG-ach, naszego bohatera opisują statystyki. W miarę czyszczenia terenów z wrogów uzyskujemy punkty, za pomocą których podnosimy poszczególne parametry.

## Diabło w kosmosie?

Właśnie z Diabło miałem skojarzenia, grając w Space Hacka. Podobieństwo jest całe mnóstwo. Statystyki, sloty na przedmioty w plecaku i na postaci, izometryczny obraz gry, miejsca na planszach z siecią teleportów, podobne podziały na broń ręczną, dwuręczną, miotaną, podobne pomysły na opancerzenie, supergadżety zastępujące czary czy biowszczepy zastępujące magiczną biżuterię. Podobnie też zebrane

## Gra ma trochę cech RPG, nie polega tylko na samej siećce Obcych.

przedmioty mogą mieć dodatkowe atrybuty podnoszące jakąś cechę naszego bohatera. Są też różnice. Kamera może się obracać wokół naszego bohatera, ilość potworków jest większa, a ich licznik ułatwia zorientowanie się w sytuacji. Chyba największą różnicą są tu ogniwa energii. Pełnią one podwójną rolę - amunicji do broni miotającej i jednocześnie środka płatniczego.

## Otoczka

Grafika nie jest powalająca, ale nie da się ukryć, że dobrze wykonana. Wiele środowisk, stworów, terenów, budowli i urządzeń na

planszach korzystnie wpływa na grę. Trochę natomiast zbyt ubogie rozróżnienie broni, pancerzy i gadżetów zmniejsza pozytywne wrażenie. Efekty broni, pól siłowych, działania niektórych gadżetów, wybuchy czy rozlatywanie się wrogów wykonano również bardzo ładnie. Dźwięki czasem są nazbyt monotonne, zwłaszcza gdy atakuje nas kolejna setka potworków warczących identycznie. Do głosów postaci przyciępić się nie mogę, gdyż byłem w grupie, która oceniała dobór aktorów do poszczególnych postaci. Mam nadzieję, że nasz wybór się spodoba graczom. :)

## Jak mi się grało?

Takie pytanie dostałem od producenta. Grało mi się dobrze. Klawiszologia nie jest skomplikowana (w zasadzie można grać tylko myszką), praca kamery bardzo dobra, bardzo płynne działanie nawet na starszych komputerach.

Jak dla mnie, gra jest świetnym „odstresowującym”, gdy potrzebuję na czymś wyladować złość. Możliwość „pozabijania” całych setek wrogów skutecznie usuwa nadmiar adrenaliny z żył. Wielkość obszaru, jaki mamy do eksploracji, a także duża ilość wrogów do eksterminacji powodują, że jest to świetna gra na dłuugie zimowe wieczory. Do tego przemoc nie jest potraktowana nazbyt realistycznie, więc nawet wyczuleni na ów element osobnicy nie powinni podnieść larum. [CDA]



## WERDYKT

- ⊕ niskie wymagania sprzętowe
- ⊕ podobna do Diabła
- ⊕ duże przestrzenie i dużo wrogów
- ⊕ ładne i rozbudowane plansze
- ⊕ polska
- ⊖ czasem zbyt monotonna
- ⊖ nic odkrywczego



PRODUCENT: MONTE CHRISTO  
DYSTRYBUTOR: TECHLAND  
CENA: 79,00 ZŁ  
WWW.D-DAYGAME.COM

WIN 98/ME/00/XP  
PROCESSOR: PIII 1 GHz  
RAM: 256 MB  
GRAFIKA RAM: 64 MB

## PEPIN KROOTKI | NAJDŁUŻSZY DZIEŃ GRANIA

Obchody sześćdziesiątej rocznicy otwarcia drugiego frontu mamy już za sobą. Wiekopomna chwila została odtrąbiona na cztery strony świata, telewizja wyemitowała serię filmów dokumentalnych. Na plażach Normandii odbyły się oficjalne uroczystości, podczas których nobliwe głowy państw zanudzały zebranych przydługimi wystąpieniami. Młodzież z wystudiowanym uśmiechem na twarzy pomachała radośnie chorągiewkami, po czym wręczyła kwiecie przysypiającym weteranom. Po dopełnieniu obowiązków względem ojczyzny i starszego pokolenia popędziła do domów, by wkrótce zapomnieć o całej sprawie przed ekranami monitorów... i tu ich mamy!!!

**D-Day** jest grą z wyraźnie edukacyjno-uświadamiającym zacięciem. Jej walory merytoryczne podkreśla widniejący na opakowaniu emblemat 'Normandie Memoire Association'. Szefostwo tej organizacji zapewne nie wiedziało, że podpisując się pod tym... czymś spowoduje skutki odwrotne od zamierzonych - miast nauczać, wciśnie młodzieży ciemnotę i bynajmniej nie podniesie prestiżu stowarzyszenia. Cóż, pozostaje mieć nadzieję, że za otrzymane pieniądze panowie z 'Normandie Memoire...' odrestaurowali przy okazji kilka pomników i udostępniili zwiedzającym parę bunkrów.

Powróćmy jednak do naszego RTS-a, reklamowanego dumnie jako „Gra zgodna z prawdą historyczną”. Widocznie fakt, że Niemiec wartownicy nie reagują, podczas gdy w odległości

pięćdziesięciu metrów ma miejsce nielicha strzelanina, jest - zdaniem twórców - zgodny z prawdą historyczną. Dla mnie, nie jest to zgodne nawet ze zwykłą logiką. Podobnie zresztą jak misja, w której ratujemy spadochroniarzy, którzy wylądowali w środku Saint Mere Eglise, a następnie połączonymi siłami zabezpieczamy okoliczne mosty. Rzeczywistość była „odrobinkę” inna, gdyż rzeczywisty oddział został niemal w całości wystrzelany przez Niemców. W grze oszczędzono nam tragicznego epizodu masakry i od razu przystępujemy do zwycięskiego oswobodzenia miasta.

**Najdłuższy dzień**

Na pierwszy rzut oka grafice nie można niczego zarzucić. Początkowo rozwojowa wersja engine'u znanego z poprzednich gier Monte Christo (miernego Platoon i niczego

sobie Desert Rats vs, Afrika Korps) radzi sobie niezgorzej. Pole bitwy przypomina pieczołowicie wykonaną dioramę, a modele pojazdów cieszą oko mnóstwem szczegółów. Realistycznie wyglądające cienie, dopieszczone efekty traień oraz płomienie i pozostałe fajerwerki robią pozytywne wrażenie. Pomyślano nawet o bajrach, takich jak wlokące się po ziemi przewody telegraficzne, marne resztki po staranowanej przez czołg sieci przesyłowej. Zniszczone wozy bojowe dopalają się z wolna, by w końcu malowniczo eksplodować, gdy pożar dotrze do magazynu amunicji. Ostrzeliwane budynki majestatycznie, kawałek po kawałku walą się w gruzy. W celu ułatwienia identyfikacji i uniknięcia fatalnych pomyłek na zdobytych pojazdach i działach natychmiast wywieszane są flagi. Ponadto engine rozróżnia uszkodzenia różnych części maszyn oraz umożliwia rozprawienie się wyłącznie z załogą. Obraz wyświetlany jest płynnie i bez większych zgrzytów - więc gdyby grę oceniać wyłącznie wedle grafiki, dalbyśmy 8 albo i więcej, lecz niestety...

**We will fight them on the beaches...**

Podczas rozgrywania trzeciej, czwartej misji na jaw zaczynają wychodzić pewne niedociągnięcia. Przede wszystkim w miarę jak wzrasta rozmach starć, animacja zaczyna delikatnie rwać, by w przełomowych momentach lądowania na plaży Omaha tracić już całkiem sporo klatek. Algorytmy, które znakomicie sprawdzały się podczas walk na pustyni, w Normandii przestają spełniać swoje zadanie. Jednostki wyraźnie nie radzą sobie w płataninie drózek, okopów, żywopłotów i zagajników. Kiedy wydamy większemu zgrupowaniu rozkaz wymagający pokonania kilku zakrętów, poszczególne jednostki najczęściej błądzą bez sensu, pchając się nieprzyjacielowi pod lufy. Piechota i oddziały zmechanizowane blokują się w wąskich przesmykach, tworząc monstrualnych rozmiarów korek stanowiący łakomy kąsek dla wrogich artylerzystów. Oczekujący na końcu takiej kolejki dramatycznie poszukują jakiegoś objazdu, rozjeżdżając się, gdzie popadnie. Prócz niedopracowanego pathfindingu wypadłoby wytknąć również bardzo nienaturalne poruszanie się podkomendnych. Ciężarówkom zdarza się ciągnąć za sobą działa ustawione bokiem tudzież wymachiwać nimi poza krawędzią mostu, drwiąc z prawa powszechnego ciężenia.







Gdyby oceniać grę tylko po grafice - D-Day byłby hitem!

### Nigdy się nie poddamy

Po tym popisie iluzji na scenę wkraczają żołnierze **chodzący po wodzie** (owych niezdamych ruchów nie nazwałbym ani brodnieniem, ani pływaniem), która to boska umiejętność na niewiele im się zdaje, gdy naprzeciwko stoją MG42. Gdyby nie eksplozje i tryskające w powietrze fontanny ziemi, sama walka wyglądałaby dosyć drętwo. **Jest to jeden z tych topornych RTS-ów, w którym jednostki wykazują całkowity brak instynktu samozachowawczego.** Bez dwóch zdań, ci chłopcy to istne marzenie każdego dowódcy! Kiedy rozkażemy im porwać się z motyką na słońce, robią to ochotczo i bez oporów. Pod ciężkim ostrzałem nie szukają osłony i nie padną na ziemię, dopóki im tego wyraźnie nie polecimy. Jakby tego było mało, w mrowiu maszerujących ludzików nie sposób odróżnić poszczególnych specjalistów. Saperzy, snajperzy, zwiadowcy etc. są wprowadzeni opatrzeni specjalnymi znacznikami, lecz mają one wielkość kilku pikseli. Jeżeli przed rozpoczęciem natarcia nie odwołimy tych „rodzynek” od reszty mięsa armatniego i nie przypiszemy im odpowiednich klawiszy, możemy ich spisać na straty. Nie wylejemy przy tym zbyt wielu łez, gdyż jak na szampowego RTS-a przystało, cała obsada jest anonimowa.

### W słusznej sprawie

D-Day składa się z 12 misji podzielonych na trzy kampanie odpowiadające kolejnym fazom operacji: działaniom spadochroniarzy poprzedzającym desant z morza, właściwemu szturmowi na plażę (Omaha, rzecz jasna) oraz walkom w głębi lądu (opанowanie portu Cherbourg, zamknięcie worka pod Falaise). Skala potyczek jest dość zróżnicowana. Wprzód dowodzimy jedynie garstką wojsków operujących na obszarze kilkuset metrów, co stawia nas w sytuacji znanej każdemu miłośnikowi Close Combat (zazarta walka o każdy dom i kępę krzaków). Później, gdy do walki rzucane są fale żołnierzy, rozgrywka zbliża się do Sudden Strike'a. Nieprzeceniona staje się wtedy aktywna pauza, za sprawą której możemy na spokojnie ogarnąć ten cały rozgardiasz i wyciągnąć G.I. chłopców nawet z beznadziejnych tarapatów. Wcześniej czy później

jednak każdy gracz wpadnie na szatański pomysł, by odwrotnie - jak największego ambarasu im przysporzyć. I tu kłops! Gra nazywa się co prawda D-Day, lecz **jest to dzień „D” widziany oczyma wyłącznie alianckiego żołnierza.**

### Czas na dokument

Oprócz własnoręcznego garbowania skóry szkopom, zapoznamy się również z pewną porcją materiału dokumentalnego (jednak nie tak obszerną, jak sugerowałyby dwuplytowa objętość gry). Autentyczne ujęcia z linii frontu przeplatają się tu z fragmentami czarno-białych wojennych filmów fabularnych. Najbardziej wartościowe wydają się poruszające wyobrażenie opowiadania alianckich weteranów, jak na ironię dosyć krótkie. Szkoda też, że przed kamerę nie wpuszczono żadnego Niemca.

### Ręce opadają

Prawie wszystkie „pływające” czołgi, które miały osłonić nacierającą piechotę na plażę Omaha, zatoniły ze względu na silny boczny prąd, nie dając załogom żadnych szans na uratowanie się (z 29 konserw na plażę dotarły jedynie dwie). W grze natomiast dysponujemy sporą liczbą w pełni sprawnych czołgów pływających. Jak się jednak okazuje, to pojazdy „pływające” wyłącznie

z nazwy, za żadne skarby nie da się ich bowiem przeprowadzić **nawet przez płytką wodę.** Stoją sobie spokojnie i czekają, aż saperzy rozminują dla nich drogę (zgodnie z planem zdanie to należało właśnie do wyposażonych w specjalistyczny sprzęt czołgów!). Opodal na scenę wkraczają barki desantowe, wyładowujące grupki strażników. Część z nich nieśpiesznym truchtem zmierza na wydmy, część zaś stoi jakby nigdy nie wyprostowana na baczność (w zwartych grupach!) i czeka cierpliwie na naszą interwencję. Postronny obserwator mógłby odnieść wrażenie, że jegomoście ci nudzą się na przystanku autobusowym, a nie znajdują się w samym środku wojennego piekła. Przypominam, że wszystko to dzieje się w grze „zgodnej z prawdą historyczną”, pod czym podpisuje się 'Normandie Memo...'. Zgroza.

Kiedy w środku gry niewiadomo skąd, (przypuszczam, że z pewnego serialu) wyskoczyła Michelle

**Jest to jeden z tych topornych RTS-ów, w którym jednostki wykazują całkowity brak instynktu samozachowawczego!**



z ruchu oporu i obsztorowała podkomendnych nieśmiertelnym: „słuchajcie uważnie, bo nie będę powtarzać”, nie byłam już zaskoczony. **Widać, że autorzy nie bardzo wiedzieli, co naprawdę chcą uzyskać.** Skutek tego taki, że nie stworzyli ani zabawnej komedii, ani rzetelnie wykonanej gry historycznej, ani nawet udanego RTS-a. Nie lubię stwierdzenia Nietzschego o „nawozie historii”, ale to, proszę Państwa, jest właśnie nawóz historii gier. **ICDA!**

# 6

GRYwalność

VIDEO

AUDIO

**WERDYKT**

- ⚙️ dokumentalne wstawki filmowe
- ⚙️ ładna oprawa
- ⚙️ zachowanie się jednostek
- ⚙️ dyskusyjna wartość edukacyjna
- ⚙️ kampania wyłącznie aliancka
- ⚙️ grywalność
- ⚙️ przeciętna aż do bólu





PRODUCENT: 2015/MUG  
DYSTRYBUTOR: NICOLAS GAMES  
CENA: OK. 129 ZŁ  
WWW.MENOFVALORGAME.COM

WIN 98/ME/00/XP  
PROCESSOR: PIII 1,3 GHZ  
RAM: 256 MB  
GRAFIKA RAM: 64 MB



GEM | DLA NAJBARDZIEJ NAPAL(MI)ONYCH

# MEN OF VALOR

Na zachodzie znów spokój. Kurz po United Offensive zdążył już opaść, a jednym z Brothers In Arms zostaliśmy dopiero w lutym. Nie oznacza to jednak wcale, że można odstawić kamazse, i odwinąć przepoczone onuce. Przeciwnie - znów otrzymaliśmy wielokrotne powołanie do wojska. Tym razem jednak przychodzi nam służyć na Dalekim Wschodzie, a dotychczasowego najlepszego przyjaciela - Thompsona - zastąpił M-16. „Dzień dobry, Wietnamie!”

**Wietnam to miejsce** o szczególnym znaczeniu dla Amerykanów (tak, jasne - to nie była porażka, to był remis!). Nic więc dziwnego, że gdy tylko sprzęt dorównał „gęstym i dusznym” wizjom developerów, każdy z wielkich wydawców stara się zaszerwować grę osadzoną w dżunglach i na polach ryżowych.

## CIEŃ ALLIED ASSAULT

Zrobić grę o Wietnamie może rzeczywistość każdy... Wygląda jednak na to, że zrobienie dobrej gry o Wietnamie przekracza zdolności choćby najambitniejszych. Zresztą zapytajcie Eidos o ShellShocka i stosunki z ich twórcami - Guerilla Games. Men of Valor zaś miał podwójne zadanie: sprostać nie tylko konkurencji (to latwe), ale i oczekiwaniom graczy. Te zaś wobec Men of Valor były ogromne. W końcu jego twórcy - 2015 - stworzyli Medal of Honor: Allied Assault...

## CZTERY LATA W PIEKLE

Men of Valor pozwoli przeżyć - lub nie - 13 „kampanii” z lat 1965-68. Twórcy gry twierdzą, że udało się im chyba odtworzyć wszystkie możliwe scenariusze starć koalicji USA-Półn-

dnioy Wietnam i Viet Cong-Północny Wietnam. I rzeczywistość - większą część gry spędzimy przemyskując wprawdzie przez dżunglę, zdarzy się jednak także uciekać z pól ryżowych, rujnować miasteczka i miasta (także z powietrza), a nawet jako szczur tunelowy zwiędzić niesławne podziemne tunele.

Bohaterem gry i naszym alter ego jest czarnoskóry ochotnik Dean Shepard. Twórcy zgodnie podkreślają znaczenie czarnego bohatera - w tamtych czasach rzeczywistość Ameryka była krajem wolności... białych. Dla polskiego gracza jednak, nie oszukujmy się, ciemniejsza tekstura na rękach dzierżących broń to jedynie ciekawostka. Z tego samego względu nie robią na nas wrażenia dialogi, w których odbijają się echa apeli o faktyczne równouprawnienie z tamtych lat.

## ZNÓW NIKT NIE WALCZY SAM

Zgodnie z modną ostatnio „drużynowością” i w Wietnamie - wg 2015 - nikt nie będzie walczył sam (mam nadzieję, że Activision odpuści

sobie pozew o zawłaszczenie „ich” hasła). Zapomnijcie jednak o rozmachu Omaha Beach z Medal of Honor: Allied Assault czy Stalingradu z Call of Duty - jedną z konsekwencji „gęstego” środowiska jest zmniejszenie skali walk, a więc i liczebności towarzyszy broni. 2015 próbowało nawet przekuć tę słabość w siłę, twierdząc, że dzięki temu możliwe stanie się „zacieśnienie więzów krwi”, a dzięki temu „zintensyfikowanie wrażeń”. Jakże niosą interakcje z postaciami niezależnymi.

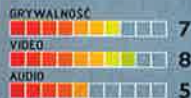
Mówiąc prościej - miałeś znać każdego z towarzyszy z imienia i twarzy, śmiać się z opowiadanymi przez nich dowcipów i nad każdym z nich, gdy przyjdzie na nich czas, uronić łezkę lub sięgnąć noskiem... Niestety fakt, że dopóki nie przyjdzie ich skryptowany czas, są kuloodporni

(śmierć zdarza się im wyłącznie wtedy, gdy tego zażąda fabuła, a wtedy ocalić ich nie jesteś w stanie), sprawia, że ich los specjalnie nas nie obchodzi.

## NIE BIEGAJ I STRZELAJ!

2015 udało się natomiast coś innego - Men of Valor rzeczywistość nie jest typowym „biegaj i strzelaj”. W ten sposób nie da się ponoć ukończyć choćby jednej misji! Tu walczy się „po wietnamsku” - kryjąc się w trawach i korzystając z osłony drzew. Interesujący jest przy tym system wychylania się zza nich, gdyż działa wyłącznie w pozycji kuczącej. Niestety, walka szybko przestaje nieść emocje i najwzyczajniej zaczyna nudzić. Dramatyzm, napięcie i moc porównywalna z kluczowymi scenami filmowego „Plutonu” zdarzają się nad wyraz rzadko. Większość misji sprowadza się do prostego odstrzału żółtków pojawiających się znikąd i wyposażonych w nadzwyczaj marną AI. Złudzeniu strzelniczy sprzyja także design plansz, które są niczym więcej jak jednokierunkowym, silnie uskryptowanym korytarzem wyciętym

**UWAGA:** Techniki cieniowania wykorzystane w Men of Valor wymagają GPU przynajmniej piątej generacji. Jeśli więc twoja karta graficzna to GeForce 4 lub mniej (lub ich odpowiedniki) - przygotuj się na białą trawę i innego tego typu graficzne „atrakcje”...



## WERDYKT

- przyzwolity wietnamski shooter
- rozwiązania niekonwencjonalne (patrz ramka)
- rozbudowana kampania single player
- przyzwolity multiplayer
- niezła oprawa audiowizualna

- standardowy first-person shooter
- słaba AI
- słaby design map



## Rozwiązania niekonwencjonalne

Men of Valor ambitnie wykracza poza granice gatunku first-person shooterów. Jednym z przejawów mają być realistyczne efekty postrzałów. Ponoć trafienia w ręce zmniejszają celność, a w nogi - szybkość ruchu. Niestety, nie udało mi się zauważyć takiego zróżnicowania. Rzeczy-

wście widoczne (i bolesne) jest natomiast KRWAWIENIE, wymuszające własnoręczne BANDAŻOWANIE. Wygląda to tak, że każdy postrzał prócz natychmiastowego ubytku zdrowia powoduje jego dalsze powolne obniżenie. Dopiero wciśnięcie F spowoduje zatamowanie krwi.

w dżungli. Tych z was zatem, którzy mieli nadzieję na swobodę równą tej z Far Cry'a - rozczaruję: nic z tego!

### UNREAL ENGINE CIĄGLE W MODZIE

Nie tylko pod tym względem Men of Valor ustępuje Far Cry'owi. Z drugiej strony, nie jest jednak wcale źle - tak na poziomie Call of Duty. Men of Valor, w odróżnieniu od Medal of Honor: Allied Assault, który u podstaw miał Quake'a III, stworzona została w oparciu o technologię Unreal. Tekstury są niezłe, modele szczegółowe, animacje nie najgorsze. Naprawdę podobać się może natomiast „duszość” map. Tu roślin jest naprawdę wiele, a trawy rosną tak gęsto, że zwykle tylko ich ruch jest jedynym dowodem aktywności wroga!

2015 uczyniło także niezgorszy użytek z efektów dostępnych najnowszym kartom

Browna, które daje się słyszeć już w obozie szkoleniowym.

### NADZWYCZAJ DOBRY MULTIPLAYER

Domeną first-person shooterów jest tryb multiplayer. Men of Valor zaś nie przynosi wstydu gatunkowi. To głównie dzięki objective team playowi z aż 7 zróżnicowanymi klasami (różnią się szybkością ruchu, celnością, odpornością). Naturalnie przebieg walk, jak w podobnym Battlefield: Vietnamie, zależy głównie od zrównoważenia drużyn (niezbyt niestety licznych - do 24 osób na serwerze). Niestety inne tryby, takie jak „capture the documents” czy Frontline umieszczone w miejsce coop w całej kampanii (który pozostaje wyłączną domeną wersji Xbox), to jedynie ciekawostki. Złośliwi twierdzą nawet, że twórcy zbyt długo grali, po pierwsze - w „beach” w Return to Castle



**Gra szybko staje się nużąca. A to z kolei efekt kombinacji słabej AI i niespecjalnego designu map.**

graficzny - cieniowaniu, drzeniu gorącego powietrza (widocznemu zwłaszcza po bombardowaniu napalmem), nawet słynnego efektu „rozwielnienia” - glow - mającego odwzorować system odbicia się światła od powierzchni obiektów.

### CALIFORNIA DREAMIN'...

Znaczenie dźwięku dla gier tego typu ukazał w pełni Call of Duty. Men of Valor niestety znacząco mu ustępuje. Wykorzystuje wprawdzie Dolby 5.1, jednak efekty palby nie są nawet w połowie tak intensywne i tak wiarygodne jak w Normandii czy Stalingradzie. Niezłe natomiast wypadają dialogi. Najbardziej interesującym pomysłem jest system Battle Chatter - setek linii dialogowych, które AI dobiera w zależności od sytuacji. Faktycznie - w trakcie walki nie słychać, by się powtarzały. Twórcy podkreślają także, że żołnierze mówią zróżnicowanymi dialektami, ale dalebóg, niewiele ci u nas, w Rzplitej, takich, co to odróżnią mieszkańca Bostonu od jego sąsiada z Salt Lake City. Niezła jest wreszcie muzyka - licencjonowane kawałki jak „California Dreamin'” The Mamas & The Papas czy hity „ojca chrzestnego soul” Jamesa

Wolfenstein i po drugie - w „conquest” z serii Battlefield, by wymyślić coś własnego. Dobrze natomiast, że Vivendi nie zapomnieli o swych klientach i publikuje nie tylko łatki (jak wydany z falstartem 1.3), ale także całe zestawy map multiplayer!

### NAJLEPSZY W DRUŻYNIE...

Men of Valor budzi mieszane uczucia. Niby wszystko jest na miejscu - dżungla, F-4 zrzucające napalm, krycie się w trawach i bagnach, a jednak zabrakło tego czegoś, co uczyniło z amigowego Lost Patrol wietnamską grę wszech czasów. Główny powód - gra szybko staje się nużąca. Kombinacja słabej AI i niespecjalnego designu map (korytarze w dżungli) okazały się zabójcze.

Tym samym, choć Men of Valor rzeczywiście uważany może być za najlepszy wietnamski first-person shooter, świadczy to tylko o słabości tego podgatunku i niestety nie sposób od ręki polecić go graczowi rozpieszczonemu ostatnimi premierami wielkich hitów. Okazuje się, że dziś już nie wystarczy być najlepszym w drużynie, trzeba być najlepszym w kompani. [GDA]



## KONKURS

**DO WYGRANIA 5 GIER „MEN OF VALOR”  
ABY MÓC JE WYGRAĆ WYSTARCY  
ODPOWIEDZIEĆ NA PYTANIE KONKURSOWE:**

**AKCJA GRY MA MIEJSCE W**

**A. WIETNAMIE  
B. KOREI  
C. KAMBODŻY**

**PRAWIDŁOWĄ ODPOWIEŹ PRZEŚLIJ SMS-EM  
POD NUMER 7164**

**ODPOWIEŹ WPISZ WEDŁUG SCHEMATU:  
CA.MOV.X, GDZIE X TO PRAWIDŁOWA ODPOWIEŹ.**

**KOSZT WYSŁANIA SMS-A 1,22 ZŁ BRUTTO (1 ZŁ NETTO).  
NA ODPOWIEŹ CZEKAMY DO 20 STYCZNIA 2005.  
POWODZENIA !**

**FUNDATOREM NAGRÓD JEST**

**NICOLAS GAMES**



PRODUCENT: G5 SOFTWARE  
DYSTRYBUTOR: NICOLAS GAMES  
CENA: 69,00 ZŁ  
WWW.FAIR-STRIKE.COM

WIN 98/ME/00/XP  
PROCESSOR: PIII 800 MHz  
RAM: 256 MB  
GRAFIKA RAM: 32 MB

Gdyby ogłosić konkurs na najgorzej zoptymalizowany silnik gry, z pewnością dzieło G5 Software zajęłoby wysoką pozycję

EUGENIUSZ SIEKIERA | ZRĘCZNOŚCIÓWKA I SYMULATOR W JEDNYM

# FAIR STRIKE

Rok 2005. Na całym globie siły sprzymierzone walczą zaciekle z najmniejszym nawet zarzewiem terroryzmu. Tzn. potrzebują jelenia, który się tym wszystkim zajmie, zrobi porządek, posprząta cały bajzel, wystrzeli parę rakiet i w huku eksplozji, na tle zachodzącego słońca odleci z poczuciem dobrze spełnionego obowiązku.

**Fair Strike** powstał w rosyjskim studiu G5 Software. Mamy tutaj wszystko, co potrzebne do szczęścia amatorom (głównie zręcznościowego) latania. Kilka maszyn do wyboru, wymiarę ciekawej misji, szybkie tempo rozgrywki, proste sterowanie dla żółtodziobów i rozbudowane dla zawodowców, a także całkiem przyjemną dla oka oprawę. Ale po kolei.

## Dla każdego coś miłego

Fair Strike trudno jednoznacznie zaszklifikować. Programiści spróbowali pogodzić zarówno fanów realizmu, jak

FAIR STRIKE



I zwolenników zręcznościówek. Wybór, pomiędzy „symulacją” a „akcją”, jakiego dokonamy na początku, ma zasadniczy wpływ na całą dalszą zabawę. Zaznaczyć trzeba, że w tym pierwszym trybie żółtodziob sobie nie poradzi, bo sterowanie, jak to w symulatorach bywa, do najprostszych nie należy. Trzeba mieć baczność na mnóstwo czynników, a opanowanie tego wszystkiego wymaga z początku mocnych nerwów i silnej dawki samozaparcia. Niemniej nawet w przypadku trybu realistycznego nie śmiałybym nazwać tej produkcji symulatorem z prawdziwego zdarzenia, gdyż zbyt wiele tu uproszczeń i ustępstw.

Co innego tryb arcade, w którym nie trzeba się przejmować detalami, takimi jak siła wiatru, po-

ziom paliwa w zbiornikach itd. Sterowanie w tym trybie jest na tyle proste i intuicyjne, że spokojnie do komfortowego grania wystarczy combo klawiatura + mysz i w zasadzie bez potrzeby dłuższego przeszkolenia można od razu startować do boju. W tym trybie nawet lądowanie i start są uproszczone, bowiem odbywają się... automatycznie! W przypadku lądowania wystarczy, że zawiśniemy kilkanaście metrów nad lądowiskiem, a wtedy komputer przejmie kontrolę nad maszyną i delikatnie posadzi naszego ptaszka (khem...) na płycie lotniska.

## 4w4+6

FS to 4 kampanie, w 4 rozmaitych częściach globu (Karaiby, Wschodnia Europa, Południowo-Wschodnia Azja i Bliski Wschód). Na każdą z nich przypada po kilka misji. Twórcy

chwycali się nieliniowym rozwojem fabuły i to po części prawda; bowiem przeważnie bywa tak, że w danym momencie nie jesteśmy ograniczeni do jednego konkretnego zadania, tylko kilku w obrębie danej kampanii. Jeśli z jakimś sobie nie radzimy, zawsze można spróbować sił w innym. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by w dowolnej chwili wrócić do tych nieukończonych.

Zabrakło tu misji treningowych, podczas których krok po kroku nauczylibyśmy się sztuki pilotażu. O ile w trybie zręcznościowym, z racji banalnego sterowania, zupełnie to nie przeszkadza, to już w przypadku symulacji jest to dość spore niedopatrzenie.

Fair Strike oferuje aż 6 maszyn do wyboru. Są to: AH-64A Apache, RAH-66 Comanche, PAH-2 Tiger, Ka-52 HokumB, Ka-50 HokumA oraz Ka-58 Black Ghost. Przed każdą misją możemy wybrać dowolny śmigłowiec. Głównym kryterium wyboru jest tutaj uzbrojenie, które dodatkowo można nieco zmodyfikować w czasie odprawy. Nic nie stoi na przeszkodzie, by np. do Apache'a zamiast rakiet Hydra załadować dodatkowe Hellfire'a. W misjach, w których wyruszamy do boju z obstawą, podobne zmiany możemy wprowadzać w maszynach sterowanych przez komputer.





## Obstawa

Niejednokrotnie wyruszamy z obstawą. W takich wypadkach można wydawać podkomendnym kilka podstawowych rozkazów (zostań na pozycji, atakuj cel, wracaj itd.). Nie ukrywam - jest to pomocne, gdyż kilka razy, mając bardzo poważnie uszkodzoną maszynę, kazałem podwładnym zostać na pozycji, a samemu w tym czasie wrócić do bazy, by naprawić szkody. Zdarzały się sytuacje, że gdy powróciłem na pole bitwy, w dole zostały już pogorzeliska. Kumple całkiem sprawnie sami uwinęli się z silami nieprzyjaciela.

Jeśli o walkę chodzi, największą satysfakcją dają pojedynki powietrzne z innymi śmigłowcami. Szkoda tylko, że ten element gry został tak słabo rozwinięty. W całej grze mamy raptem kilka sytuacji, w których walczymy w powietrzu. Niestety 90% sił wroga znajduje się na ubitej ziemi.

## Zady i walety

Gra na dłuższą metę jest dość monotonna. Cele misji są różne - ochrona konwoju, wsparcie z powietrza sił naziemnych, loty zwiadowcze i patrolowe, pacyfikacja baz wroga, unieszkodliwienie floty nieprzyjaciela etc. Różnorodność jest - a w efekcie sprowadza się to wszystko do latania od jednego punktu do drugiego i strzelania niemal do wszystkiego, co nawinie się nam pod celownik.

Zaznaczam, że gra nie jest tak banalna, jak by to z opisu wyglądało. Gra momentami lubi zaskakiwać, często w trakcie wykonywania zadań dostajemy na bieżąco nowe wytyczne i nierzadko spokojny lot zwiadowczy zmienia się w ostrą i zaciętą walkę. Mimo tych drobnych niespodzianek poziom trudności nie jest specjalnie wygórowany, a to głównie dzięki możliwości powrotu do bazy i podreperowania naszej maszyny. Wystarczy, że wylądujemy na płycie lotniska i jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki po 2 sekundach mamy znów uzupełnione uzbrojenie i nietknięty pancerz. Na początku trochę to razi, ale można się przyzwyczaić.

Nie to jedno irytuje gracza. Jedną z poważniejszych wad jest system kolizji naszego śmigłowca z innymi obiektami. Raz - że wygląda to bardzo nienaturalnie, na domiar złego zawsze dokładnie tak samo. Nie ważne, czy uderzysz przy

dużej prędkości w inny śmigłowiec (w dużym zamieszaniu na polu bitwy zdarzały się i takie sytuacje), w budynek czy też delikatnie muśniesz śmigłem o koronę drzewa. Efekt jest zawsze ten sam i to wyjątkowo nędznie zrealizowany.

## Potrzebny smok

W jednym aspekcie Fair Strike bije na głowę konkurencyjne tytuły. Gdyby ogłosić konkurs na najgorzej zoptymalizowany silnik gry, z pewnością dzieło G5 Software zajęłoby wysoką pozycję. Pomijam już to, że średnio rozległe tereny, na których rozgrywają się misje, potrafią się wczytywać dobre 1,5-2 minuty. Zawsze w tym czasie można herbatę sobie zrobić. Największą bolączką są jednak realne wymagania sprzętowe.

W rozdzielczości 800 x 600 gra chodziła mi ledwo, ledwo, dosłownie na granicy przyzwoitości. W niektórych momentach komp zaczynał mi się do tego stopnia nie miłosiernie dławić, że po prostu nie dało się grać. Nie tyle z ciekawości, co po prostu konieczności, podczas jednej z misji zjechałem z wszystkimi detalami do minimum, wrzuciłem najniższą możliwą rozdzielkę. I cóż? Nawet wtedy momentami zdarzały się zacięcia! (Dodawać nie muszę, że grafika w takich ustawieniach przypominała produkcję rodem sprzed 5 lat.) Nie mam może jakiegoś demona szybkości, ale na Boga! Toż dwukrotnie przekraczam podane na pudełku wymagania! Takie szarpania zaliczałem na tym sprzęcie, gdy uruchomiłem Doom3 w ustawieniach maksymalnych! Nawet sobie nie wyobrażam, jak Fair Strike działa na podanej konfiguracji minimalnej. Po prostu kpina w żywe oczy...

Owszem, nie powiem, grafika może się podobać. Bardzo dobrze prezentują się woda i niebo, całkiem niezłe są też wybuchy, eksplozje itd. Przyzwyczajony jest rzeźba terenu oraz modele śmigłowców. Gorzej z roślinnością, takie np. drzewa wyglądają dość słabo, na domiar złego mapy są nienaturalnie ubogie pod tym względem. Jednak w miarę przyzwyczajenia oprawa nie usprawiedliwia absurdalnych wymagań sprzętowych.

## Zatem?

Cóż, jaki Fair Strike jest, każdy widzi. Nie oferuje absolutnie niczego nowego, ale trudno to przecież uznać za wadę. Gra się całkiem nieźle, a rozgrywka potrafi wciągnąć, niestety tylko na krótką metę. Jeśli jednak kogoś znudzi single player; zawsze może spróbować sił w multi (Cooperative, DM, Team assault). Przyzwyczajona oprawa graficzna i 2 tryby do wyboru to niewątpliwie zalety tego tytułu. Jeśli podobają ci się Commande 4, Gunship: TK, z pewnością nie zawiedziesz się na tej produkcji. Zresztą dzięki wspomnianej uniwersalności Fair Strike ma się szansę spodobać także miłośnikom symulacji. (Choć zapewne prawdziwym maniakom nie przypadnie do gustu szereg wprowadzonych tu uproszczeń.) Gdyby jeszcze realne wymagania sprzętowe były żdźbko rozsądniejsze, ocena byłaby co najmniej o punkt wyższa. [CDA]



# 6+

|            |   |
|------------|---|
| GRYWALNOŚĆ | 7 |
| VIDEO      | 7 |
| AUDIO      | 5 |

### WERDYKT

- proste, intuicyjne sterowanie w trybie arcade
- tryb symulacyjny dla bardziej wymagających
- nieinwazyjny
- niebrzydka

- wymagania sprzętowe z kosmosu
- na dłuższą metę monotonna
- absurdalne wymagania
- beznadziejnie zrealizowany system kolizji
- wspominałem już o wymaganiach?



► PRODUCENT: ELIXIR STUDIOS  
 ► DYSTRYBUTOR: ELIXIR STUDIOS  
 ► WWW.HOWEVILAREYOU.COM

► WIN 98/ME/00/XP  
 ► PROCESOR: PIII 800 MHz  
 ► RAM: 128 MB  
 ► GRAFIKA RAM: 16 MB



HUT SĘDZIMIR | JESTEM BEZWZGLĘDNIE INTELIGENTNY...

**Elixir Studios**, zespół developerów odpowiedzialny za bardzo ambitną, choć nie do końca udaną, grę Republic: The Revolution powraca z nowym tytułem, zapowiadany mniej hucznie (o Republic: The Revolution pisano, że to ...prawdopodobnie najambitniejszy projekt znajdujący się w produkcji...) i dużo złej, jeśli chodzi o tematykę. W ostatecznym rozrachunku jednak okazuje się, że to Evil Genius jest pozycją ciekawszą, bardziej grywalną, a przy tym nie mniej głęboką i złożoną niż najbardziej skomplikowane gry strategiczno-ekonomiczne.

### Dungeon Keeper 3?

Kiedys, dawno temu, za górami, rzekami i lasami mieliśmy już produkcję podobną do Evil Genius – grę Dungeon Keeper wymyśloną przez Petera Molyneux, a stworzoną przez jego ówczesne studio Bullfrog. W dużym uproszczeniu Evil Genius to współczesna wersja Dungeon Keepera, wykorzystująca możliwości obecnego sprzętu, z akcją przeniesioną z uniwersum fantasy do świata szpiegowskich filmów z lat 60. Obie gry łączą podobne mechanizmy rozgrywki oraz ironiczne podejście do tematu – podobnie jak Dungeon Keeper kpił ze schematów literatury o lochach i smokach, tak Evil Genius przedstawia karykaturalną wizję tego, co pierwsze filmy o Jamesie Bondzie pokazywały zwykłe ze śmiertelną powagą. Na szczęście programiści z Elixiru mieli sporo własnych zajmujących pomysłów – z tego powodu zamiast pisać o beczelnej kradzieży pomysłów mistrza Molyneux możemy mówić jedynie o inspiracji. Wrażenia płynące z gry są świeże i odmienne nie tylko od tego, co oferował Dungeon Keeper, ale również od wszystkich innych dostępnych obecnie gier z pogranicza sima i strategii.

### Ścieżka zła jest tylko jedna

Evil Genius oferuje niestety tylko jedną, przeznaczoną dla samotnego gracza kampanię plus skromny przedstawiający najbardziej podstawowe zasady gry samouczek. Nie ma trybu dla wielu graczy, nie ma możliwości budowy imperium zła w trybie swobodnym (coś, co po angielsku zwie się sandbox mode), nie ma możliwości różnicowania parametrów rozgrywki za każdym razem, gdy siadasz przy monitorze.

Co prawda, po rozpoczęciu zabawy możesz obracać jednego z

► Mistrz przy pracy...

Kim byłby Sherlock Holmes bez Profesora Moriarty? Kim byłby Superman, gdyby nie Lex Luthor? Kim byłby James Bond bez Dr No? Superbohaterowie potrzebują superlotrów, bez nich bowiem egzystencja herosów byłaby pozbawiona zarówno celu, jak i sensu. Gry komputerowe obsadzają nas zazwyczaj w pozytywnych rolach pierwszoplanowych, Evil Genius jednak oducza nas od tych przyzwyczajeń. Tutaj to ty jesteś wcieleniem zła. Zła absolutnego.

# EVIL GENIUS



## Prawa ręka zła

Poza zwykłymi i wyszkolonymi podwładnymi możesz również w grze korzystać z postaci specjalnych - henchman. Taki henchman to ktoś w rodzaju prawej ręki Geniusza Zła, a także jedyna poza nią postać, którą możesz kierować bezpośrednio. Henchmani nadają się właściwie tylko do obrony bazy, są dużo

bardziej skuteczni niż szeregowi podwładni, mogą też zdobyć dwie specjalne umiejętności, które czynią ich jeszcze bardziej zabójczymi. Postaci te są obmyślane z równie dużą fantazją jak Geniusze Zła - wśród kilkunastu henchmanów znaleźć można m.in. Czerwonego Ivana, Zabójczą Babcie i Kapłana Voodoo.



trzech Geniuszy Zła, ale wybór ten tylko w niewielkim stopniu wpływa na przebieg kampanii. Ukończenie tej jedynej dostępnej w grze zajmuje ponad 30 godzin czasu gry i mimo że to dużo, przy jednej tylko kampanii jest to zdecydowanie słabość gry, a jednocześnie jedno z największych niedopatrzeń, jakiego dopuścili się twórcy Evil Geniusa. To niedociągnięcie tym większe, że czas potrzebny na dotarcie do napisów końcowych jest wydłużony nie przez bogactwo zadań do wykonania (choć przyznać trzeba, że jest ich całkiem sporo), a raczej przez nierówne tempo gry, w pewnych momentach wymagające naprawdę anielskiej (w grze o wcieleniu zła!) cierpliwości!

► Jeden z rodzajów tortur to wirowanie w ogromnym malakserze...



Zwykle wewnętrzny rytm najlepszych gier jest stały - nowe elementy i wyzwania pojawiają się w równych, krótkich odstępach czasu, a jeśli nawet akcja zwalnia na chwilę, to tylko po to, by nagle cię zaskoczyć czymś „z grubej rury”. Tymczasem w Evil Genius okresy właściwie beczynnego oczekiwania na wykonanie pewnych czynności są częste (np. kiedy czekasz na przygotowanie odpowiedniego składu podwładnych do misji), a zazwyczaj i tak wiesz już wcześniej, co stanie się po zakończeniu okresu oczekiwania - nie ma więc żadnej niespodzianki.

## Diaboliczny kompleks

Gra toczy się przede wszystkim na ekranie rozbudowy bazy, zrealizowanym w konwencji trójwymiarowej ze swobodnie pracującą kamerą. Po rozpoczęciu zabawy przybywasz na tropikalną wyspę, doskonale miejsce na kryjówkę dla Geniusza Zła, który marzy o zdobyciu świata. Niestety na początku dysponujesz niewielkim zapasem gotówki i kilkoma niewyszkolonymi podwładnymi (minionami). I za pomocą owych skromnych środków musisz stworzyć podziemny kompleks ze strzelnicami i laboratoriami naukowymi, skarbcem chronionym grubymi drzwiami i sanktuarium, w którym będziesz mógł bezpiecznie snuć plany światowej dominacji. Nie może też w nim zabraknąć całej infrastruktury utrzymującej rosnącą armię podwładnych - kwater, kuchni z jadalnią, szpitala i pomieszczeń, w których twoi ludzie będą mogli odpocząć od trudów służby Twojej Szatańskiej Wysokości. Wszystko to musi znaleźć swoje miejsce na ograniczonym obszarze niewielkiej wyspy i już samo w sobie jest kłopotliwe.

Problem bierze się też stąd, że gra „otwiera się” systematycznie w trakcie zabawy, udostępniając graczom nowe pomieszczenia i przedmioty, jakie można w nich ustawić. To o tyle niesprawiedliwe, że na początku zabawy nie wiesz jeszcze, o co w grze chodzi, co spotka cię w trakcie rozgrywki, a już na tym początkowym etapie jesteś zmuszony do wstępnego rozplanowania bazy. Może to prowadzić do sytuacji, w których albo męczysz się z nieefektywnie zaprojektowanym układem pomieszczeń, albo wydajesz pieniądze na poważną i nie zawsze w 100% możliwą przebudowę bazy. Na szczęście w pewnym momencie gry opuszczasz pierwszą wyspę i tworzysz kolejną bazę już gdzie indziej, tym razem dużo lepiej zorientowany w tym, co i gdzie umieścić.

## Słuchaj albo zgiń

Mechanizmy rozgrywki opierają się na założeniu, zgodnie z którym gracz bezpośrednio steruje jedynie postacią Geniusza Zła, a

► Turyści zajęci plotkowaniem w hotelowej kafejce nie będą się pałętać w pobliżu twojej bazy.



► Gadaj, co wiesz!



Gra ma tylko jedną kampanię, poważne problemy z dynamiką rozgrywki i okazjonalne kłopoty ze sztuczną inteligencją. Trudno jednak złościć się na grę, która jest tak naładowana humorem.





## Geniusz czy geniusz(ka)?

Po rozpoczęciu zabawy możesz wybrać jedną z trzech postaci – każda z nich jest wcieleniem zła, każda też wzorowana jest na archetypach „zła wcielenego” ze szpiegowskich filmów lat 60.

### MAXIMILLIAN

Niski, ale opętany manią wielkości szalony przemysłowiec, który chce podbić świat, używając najnowszych zdobyczy techniki i nauki. Uważaj na niego – ma paskudny charakter i łatwo wpada w złość.

### ALEXIS

Elegancka, piękna i uroczą – a do tego dziedziczy multimilionową fortunę. Jej kobiece wdzięki zapewnią jej nieskończony podziw, szacunek i lojalność u wszystkich tych, którzy mają honor być jej podwładnymi.

### SHEN YU

Pozostający w cieniu Shen Yu owiany jest mgiełką mistyki. Wiadomo o nim tylko tyle, że zanim został Geniuszem Zła, pracował dla obrońców sprawiedliwości, a jeszcze wcześniej był baronem przestępczego świata.

podwładnym wydaje jedynie rozkazy. Dla przykładu: kiedy rozbudowujesz bazę, wyznaczasz przestrzeń, jaką ma zajmować wybrane przez ciebie pomieszczenie – i decydujesz o obiektach, jakie mają w nim stanąć. W ten sposób tworzysz projekt nowego pokoju, resztą zajmują się już twoi podwładni. Jeden z nich biegnie do skarbcza po walizkę z pieniędzmi na zakup trotylu do „wykucia” pomieszczenia, inny bierze sztabki złota, by nabyć wyposażenie nowego pokoju – obaj opuszczają wyspę, by dokonać zakupów, potem wracają jachtem lub helikopterem z powrotem do bazy i realizują projekt (choćby z tego właśnie powodu ważne jest takie rozplanowanie bazy, które zagwarantuje szybki i sprawny przebieg tego procesu).

Również wtedy, kiedy na wyspę trafią agenci sprawiedliwości, oznaczasz ich tagiem, który reprezentuje np. rozkaz schwytania intruza lub zabicia go. To komputer decyduje o tym, który (lub którzy) z podwładnych wykonają rozkaz, a ty sam nie masz na to żadnego bezpośredniego wpływu i możesz jedynie liczyć na ich sztuczną inteligencję oraz wyszkolone umiejętności. To pomyślnie dość nietypowy, rzadko wykorzystywany w grach komputerowych – w Evil Geniusie jednak pasuje zarówno do konwencji samej gry, jak i zasad, jakimi rządzi się zabawa.

### Minion minionowi nierówny

Podstawowy rodzaj miniona to „worker”. Zgodnie z nazwą potrafi on przede wszystkim uczestniczyć we wszystkich pracach budowlano-konstrukcyjnych, nadaje się też do pracy w control roomie (o tym za chwilę) i do zbierania z pola walki ciał zabitych. Worker może być także wykorzystywany podczas walki, choć w starciu z lepiej wyszkolonymi agentami sprawiedliwości nie ma większych szans. Na szczęście podczas budowania odpowiednich pomieszczeń możesz szkolić podwładnych i to na jednej z trzech różnych ścieżek rozwoju – naukowej, militarnej i społecznej (w oryginale: social). W ten sposób

zwykły „worker” może się stać technikiem, strażnikiem lub lokajem, a każda ze ścieżek rozwoju ma też dalsze, bardziej zaawansowane formy (np. lokaj staje się potem specjalistą od public relations, a jeszcze później... zobaczcie sami).

**W sumie w grze występuje trzynaście różnych rodzajów podwładnych**, począwszy od zwykłych workerów, a na biochemikach, mistrzach sztuk walki, a nawet wyspecjalizowanych playboyach skończywszy. Maksymalnie możesz mieć pod rządami 99 podwładnych i tu znów, podobnie jak w przypadku rozbudowy bazy, musisz knuć i kombinować, jak najlepiej rozplanować ograniczone możliwości – w przypadku bazy przestrzenne, w przypadku ludzi – ilościowe.

Podwładni różnego rodzaju pełnią w bazie różne funkcje – lokaje zajmują turystów, by ci przez przypadek zbyt wiele nie zobaczyli, naukowcy opracowują nowe diaboliczne zabawki itd. – w razie potrzeby wszyscy potrafią też wykonywać najbardziej podstawowe funkcje. Czasami jednak powoduje to dość nieprzyjemne sytuacje, kiedy np. długo szkoleni biochemicy opuszczają bezpieczne ściany laboratorium, by zbierać ciała z pola wciąż trwającej walki i oczywiście giną w krzywym ogniu. To jedna z wad algorytmów sztucznej inteligencji zastosowanych w grze, na szczęście jedna z nielicznych.

### Świat należy do ciebie

Różne rodzaje podwładnych mają też znaczenie dla czynności, jakie wykonujesz na globalnej mapie świata. By uzyskać do niej dostęp, musisz zbudować control room wypełniony komputerami i stacjami namierzania, które informują cię o tym, co się dzieje w świecie. Kula ziemiska podzielona jest na kilkanaście obszarów, do których wysyłasz podwładnych. Na miejscu mogą oni wykonywać jedną z trzech czynności – ukrywać się (hiding), kraść (stealing) i spiskować (plotting).

**Maximillian, Alexis i Shen Yu to oczywiście nie jedyni Geniusze Złe, jakich mogliśmy podziwiać w grach komputerowych. Oto piątka innych podstępnych indywiduów, które zapadły nam w pamięci z najbardziej klasycznych produkcji wydanych na PC...**



**GENIUSZ ZŁA: DR. FUNFROCK**  
Gra: Little Big Adventure  
Bezwzględny tyran trzymający w żelaznym uścisku krainę Twinsun. Ma wielką głowę i przerosniętą szczękę, ale nabijanie się z niego nie jest dobrym pomysłem.



**GENIUSZ ZŁA: THE GUARDIAN**  
Gra: Ultima VII-IX  
Wielka czerwona głowa z lśniącymi oczami – tak wygląda Guardian, główny bohater koszmarów sennych wszystkich tych, którzy grali w ostatnie części sagi RPG Ultima.



**GENIUSZ ZŁA: KANE**  
Gra: Command & Conquer  
Przebiegły, inteligentny, zabójczy. Takim właśnie jest Kane, lider Brotherhood of Evil. Wiemy, że jest wcieleniem biblijnego Kaina, lepiej więc z nim nie zaczynać, tym bardziej że przyjaźni się ze Stalinem i potrafi przetrwać nuklearny wybuch.

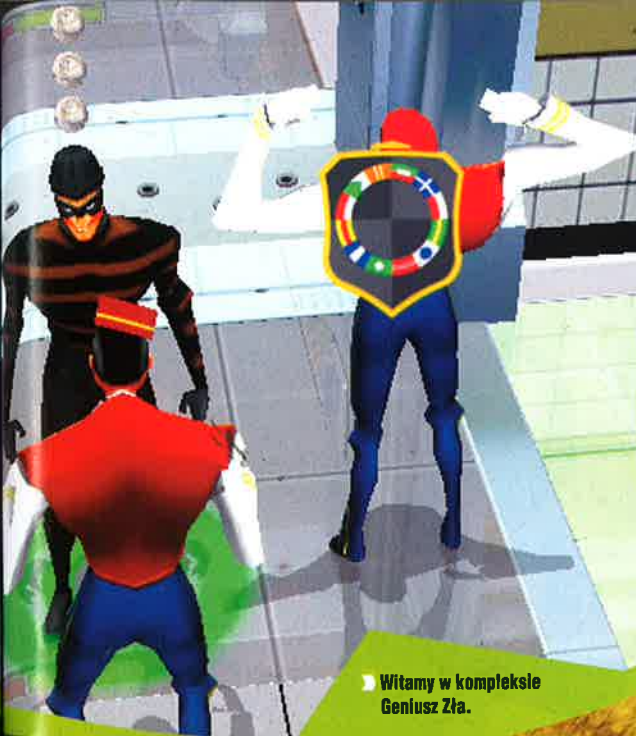


**GENIUSZ ZŁA: THE MASTER**  
Gra: Fallout  
The Master to postać obrzydliwie zdeformowana, nieludzko inteligentna, otoczona mutantami gotowymi oddać za niego życie. A do tego bardzo ambitna – chciał ujrzeć zagładę ludzkości. Hmm...



**GENIUSZ ZŁA: SHODAN**  
Gra: System Shock 2  
Nie poddawaj w wątpliwość jej (jego?) geniuszu. Shodan to sztuczna inteligencja, superkomputer świadomy własnych myśli i pragnień. Jeden z najbardziej inteligentnych przeciwników w historii gier – nie mogło go tu zabraknąć.





Witamy w kompleksie Geniusz Zła.



Pierwsza z tych czynności nie wymaga większego opisu – ukryci podwładni przechodzą w stan „zamrożenia”, dzięki czemu nie są narażeni na śmierć z ręki agentów sprawiedliwości. Kradzież generuje pewną sumę pieniędzy, która co minutę wysyłana jest na twoją wyspę, a której wielkość zależy od liczby i rodzaju podwładnych znajdujących się w danym obszarze kuli ziemskiej. Spiskowanie pozwala natomiast na odkrycie acts of Infamy, czyli podstępnych czynków zbliżających cię do przejęcia kontroli nad światem. Takimi acts of infamy mogą być porwania polityków, kradzieże wynalazków lub znanych dzieł sztuki, a nawet zniszczenie całego miasta.

By móc wykonać jeden z takich podstępnych uczynków, musisz umieścić w danym obszarze odpowiedni zespół ludzi, np. pięciu workerów,

przodu, inne pozwalają na zebranie artefaktów, które wpływają na morale twoich ludzi, jeszcze inne mają na celu tylko zwiększenie twojej złowrożej chwały.

### Gorączka

W ten właśnie sposób toczy się gra – rozbudowujesz bazę, przygotowując ludzi i infrastrukturę niezbędną do wykonywania zadań, które potem planujesz na globalnej mapie świata. Na obu poziomach gry – poziomie baz i poziomie globalnym – twoje działania generują heat, czyli gorączkę, inaczej zainteresowanie obywateli sprawiedliwości (o tę właśnie „gorączkę” chodziło w filmie „Heat” z Robertem De Niro i Al Pacino). Im większe jest to zainteresowanie, tym większa liczba agentów trafia na twoją wyspę. A jeśli tutaj znajdują coś, co może

baaaaaardzo nietypowym zakończeniem), przez ekran wczytywania/zapisywania czasu gry aż po animację czynności wykonywanych przez twoich podwładnych, jest pretekstem do żartu, kpiny ze szpiegowskiego kina lat 60 i naszego (no, może bardziej amerykańskiego) wyobrażenia o tamtych czasach.

Nawet wtedy, kiedy czekasz, aż spadnie poziom heat, lub też odmierzasz czas potrzebny na wyszkolenie odpowiednich ludzi do wykonania konkretnego act of infamy, możesz zająć swoją uwagę, obserwując minionów krztających się po bazie. Moje ulubione animacje to te związane z torturowaniem zakładników – oprawca parodiuje przed uwięzionym kroki taneczne Michaela Jacksona albo przykłada mu do ust papierosa, by potem samemu go zapalić. Wszystko to przedstawione jest w konwencji rysunkowej, komiksowej, z modelami postaci zaprojektowanymi z lekką kreską i dużym przerysowaniem. Motywy muzyczne towarzyszące grze świetnie komponują się ze stylem grafiki i jej luźnym klimatem, a choć podczas zabawy pozostają w tle, po jej zakończeniu snują się leniwie po głowie.

### Buahahahahahah!

Evil Genius mógłby być produkcją bardzo dobrą, jednak kilka elementów powstrzymuje ją od rozwinięcia potencjału w pełni. Gra ma tylko jedną kampanię, poważne problemy z dynamiką rozgrywki, a okazjonalne kłopoty ze sztuczną inteligencją stają się bardziej niż w innych tytułach uciążliwe – ze względu na brak możliwości bezpośredniego korygowania działań podejmowanych przez twoich podwładnych.

Udane elementy składające się na całość tej produkcji – klimat i styl rozgrywki, duża złożoność (jest w grze sporo drobiazgów, których nie opisywałem, a które wzbogacają zabawę – np. możliwość klonowania Geniusza, zakładania w bazie automatycznych pułapek czy budowy hotelu odwracającego uwagę turystów), świetny temat, wyważony humor – na szczęście równoważą większość niedociągnięć. Dlatego też warto się wcielić w Geniusza Zła choćby po to, by na koniec zabawy zaśmiać się diabolicznie. Buahahahahahah! [CDA]

**W dużym uproszczeniu Evil Genius to współczesna wersja Dungeon Keepera, wykorzystująca możliwości obecnego sprzętu, z akcją przeniesioną z uniwersum fantasy do świata szpiegowskich filmów z lat 60.**

trzech naukowców, playboya i dwóch najemników. Poza wydaniem rozkazu do rozpoczęcia akcji nie masz wpływu na realizowane w twoim imieniu zadania (nawet ich nie widzisz) – każdy uczynek trwa po prostu określony czas i jeśli do jego końca dotrwa choć jeden żywy minion, akcja kończy się sukcesem. Niektóre acts of infamy są niezbędne, by popchnąć akcję gry do

być dowodem twojej zbrodniczej działalności (np. trupy na plaży, generatory prądu czy control room z mapą świata), ów heat rośnie jeszcze bardziej, a agenci przechodzą do ataku – lub też wzywają zbrojne oddziały. Z drugiej jednak strony, wszystkie acts of infamy, poza zainteresowaniem władz, zwiększają twoją sławę (z ang. notoriety), a niektóre zadania możesz zrealizować tylko wtedy, kiedy poziom notoriety jest odpowiednio wysoki. Dlatego też właściwie przez całą grę musisz równoważyć częstotliwość podejmowanych akcji z okresami bezczynności, w trakcie których „gorączka” opada – to znów (jako kolejna już rzecz!!!) przyczynia się do szarpanego i nierównego tempa gry.

### Uśmiechnij się, geniuszu

W wielu innych produkcjach problem z dynamiką rozgrywki byłby bardzo drażniący, w tym przypadku trudno jednak złościć się na grę, która jest tak naladowana humorem. Tutaj wszystko, poczynawszy od samouczka (z

Twoi ludzie lubią dbać o fizyczną tężyznę...



|            |   |
|------------|---|
| GRYwalność | 7 |
| VIDEO      | 8 |
| AUDIO      | 8 |

### WERDYKT

- duża dawka humoru
- złożone zależności między rozbudową bazy a akcjami globalnymi
- sporo nietypowych pomysłów
- oprawa audio-wideo
- nierówne tempo gry, z długimi okresami bezczynności
- drobne błędy AI
- brak możliwości bezpośredniego kierowania podwładnymi
- tylko jedna kampania



PRODUCENT: EUROCOM ENTERTAINMENT  
 DYSTYBUTOR: CENEGA POLAND  
 CENA: 142,90 ZŁ  
 WWW.EUROCOM.CO.UK

WIN 98/00/XP  
 PROCESOR: 1 GHZ  
 RAM: 256 MB  
 GRAFIKA RAM: 32 MB

QN'IK | GRA GODNA ATEN

# ATHENS 2004

Jakiś czas temu w recenzji Summer Games 2004 wspomniałem o tym, że oficjalna gra o olimpiadzie w Atenach dostępna jest tylko na PS2. Tymczasem właśnie niespodziewanie zawiła ona również na PC.

**Niespodziewanie**, gdyż chyba nikt nie myślał, że wydanie tej gry na zimę ma jakiś sens, gdy już wszelkie sportowe emocje się schłodziły. Okazuje się jednak, że niezbadana jest polityka wydawców, w tym wypadku Eidosa. Takie opóźnienie premiery to przecież wołanie o jak najsłabszą sprzedaż. Zresztą firma zdaje sobie z tego

zręcznościowa pozwalająca wziąć udział w wielu dyscyplinach olimpijskich, będących w praktyce minigraniami zręcznościowymi - począwszy od biegania na 100 metrów po strzelanie. W części dyscyplin dodatkowo jeszcze gracz może wybrać, czy chce brać udział w turnieju mężczyzn, czy kobiet, niekiedy jest to niemożli-

we kontynentu, zmienia się kolor skóry olimpijczyków. Rysy twarzy pozostają bardzo podobne (jak również dość niezdrowa skóra u kobiet - od czego one mają te plamy?), tak samo zresztą jak stroje. A propos - zabrakło tu zdecydowanie realizmu, Kobiety z krajów islamskich występują w grze w normalnych krótkich spodenkach (w dodatku z pomalowanymi paznokciami), podczas gdy na igrzyskach miały na sobie (oczywiście specjalnie zaprojektowane) kostiumy zasłaniające całą sylwetkę. Hm.



**Rozrywka bardzo prosta i bezpretensjonalna - właśnie dlatego tak wciągająca. Athens 2004 to gra typu włącz-odpręż się-zapomnij. I jako taka sprawdza się doskonale. Ale czy to jest warte 150 zł?**

sprawę, bo nawet na ich oficjalnej stronie nie ma słowa o Athens - zaś na stronie producenta jak byk stoi, że gra jest dostępna tylko na PS2.

## Marketing olimpijski

Przeciętnego gracza jednak polityka wydawnictw w ogóle interesować nie musi, gdyż - jeśli tytuł tylko wyjdzie - nijak nie wpływa ona na samą grę. Za to na cenę - i owszem, ale w przypadku ryzyka słabej sprzedaży ta będzie raczej obniżana, wszak bzdurą by było windowanie jej do kilkudziesięciu dolarów. Tak też jest w tym przypadku - najtańsza oferta, jaką znalazłem, wynosiła nieco ponad 100 złotych, co na warunki zachodnie jest ceną gry budżetowej. Niestety polscy gracze za sprawą Cenegi za Ateny muszą zapłacić jak za największe hity - aż 150 złotych! Zgadnijmy więc - będzie to się dobrze sprzedawać czy być może raczej na pewno nie?

## Olimpiada trwa!

To tyle, jeśli chodzi o sprawy oświatowe, czas wreszcie przejść do sedna, Athens 2004 to gra

we (strzelanie, łucznicтво). Niepojęte jest za to dla mnie to, że w wersji PC autorzy zamiast wzbogacić grę, jak to jest praktykowane - zubożyli ją. Aby jeździć konno albo ćwiczyć gimnastykę artystyczną, trzeba kupić konsolę. Hm.

Warto zauważyć, że tylko Eurocom dostał wszelkie prawa licencyjne, dlatego mógł oficjalnie korzystać z igrzyskowego nazewnictwa, czego zabrakło w Summer Games 2004. Tu jednak pojawia się pierwsza bolączka gry. Autorom nie chciało się zapewne wprowadzać prawdziwych nazwisk zawodników. Zresztą nawet gracz, jeśliby chciał, nie może tego nadrobić. W grze można jedynie wybrać imię dla swojego zawodnika/zawodniczki - choć tylko pod warunkiem, że będzie ono składało się z trzech liter. Hm.

## Lekcja geopolityki

To jednak nie wszystkie niedociągnięcia. Modeli twarzy i sylwetek zawodników jest jedynie kilka i prawdę mówiąc, niewiele się one od siebie różnią. Oczywiście - w zależności od

Początkowo niezaznajomieni z niuansami olimpijskimi mogą się zdziwić, że wybierając zawodnika spośród krajów europejskich, na liście znaleźć można również Izrael. Nie jest to bynajmniej błąd; Izrael, choć geograficznie do Starego Kontynentu nie należy, na Igrzyskach Olimpijskich i w pucharze UEFA - jak najbardziej. Ale to jest jedyny element prawdy geopolitycznej w Athens 2004. Szkoda, że zmarnowano tu barzo duże możliwości. Dotkliwym błędem jest również niezamieszczenie w grze żadnych hymnów narodowych. Nie ma co liczyć na zaspokojenie narodowej dumy po trudzie zdobywania złota. Hm.

## Czysty arcade

W Athens 2004 nie ma żadnej opcji kariery ani nawet możliwości utworzenia własnego sportowca czy chociaż wybrania jego wyglądu (o parametrach nie wspominając - wszyscy mają równe szanse). Do wyboru są jedynie dwa tryby gry - trening i turniej. Brak też stopniowania poziomu trudności. Wszystko to są bardzo duże wady dla kogoś, kto podchodził do



## Pierwsza piątka medalistów (ranking oficjalny, zależny od liczby złotych medali)

| Kraj         | Złoto | Srebro | Brąz | Wszystkie |
|--------------|-------|--------|------|-----------|
| 1. USA       | 35    | 39     | 29   | 103       |
| 2. Chiny     | 32    | 17     | 14   | 63        |
| 3. Rosja     | 27    | 27     | 38   | 92        |
| 4. Australia | 17    | 16     | 16   | 49        |
| 5. Japonia   | 16    | 9      | 12   | 37        |



Kwintesencja współczesnego sportu. Mistrzem jest ten, który pokona rywali o setną część sekundy.



rowane (abstrahując od ich niewielkiej liczby), ale niemal o zachwyt przyparwił mnie dopiero ich sposób poruszania się. W grze zastosowano oczywiście zaawansowany motion capture, dzięki któremu zdarzało mi się odnosić wrażenie, jakbym patrzył w telewizor podczas retransmisji igrzysk. Niestety zaraz potem przypomniałem sobie, że to tylko gra - wystarczyło spojrzeć na trybuny, które wciąż pozostają bolesną gier sportowych. Kibice to płaskie, w prosty sposób animowane bitmapy.

Motion capture nie jest jednak największą zaletą wykonania Athens. Kawał dobrej roboty odwalili również ludzie ustawiający kamery. Można je zmieniać podczas większości konkurencji, czasem na niezwykle efektowne. Zwłaszcza dla ludzi niebędących aktualnie przy klawiaturze, bo ci są raczej zbyt zaabsorbowani wciskaniem klawiszy, żeby mieć jeszcze czas na coś innego. Warto też poświęcić nieco uwagi powtórkom zrealizowanym dość kontrowersyjnie. Do części z nich autorzy dodali lekkie rozmazanie, przez które zawodnik pozostawia po sobie coś w rodzaju śladu w powietrzu.



tej gry jako solidnej, zrealizowanej z rozmachem symulacji. Jeśli jednak potraktujemy ją jako zręcznościówkę, która doskonale sprawdziłaby się na automatach w salonach - ta nagle okaże się pozycją przyjemną i relaksującą. Na tyle, że bardzo chętnie do niej wracam, by rozegrać sobie szybki turniej i wrócić do innych zajęć.

W przeciwieństwie do Summer Games 2004, Athens nie są prymitywne. A przynajmniej nie przez cały czas. Do sterowania służy tu teoretycznie siedem przycisków, ale nie są one niezbędne w każdej dyscyplinie. Najczęściej używane są dwa przyciski mocy i jeden akcji. Niewiele? Owszem, ale na szczęście mimo to rozgrywka nie ogranicza się do jak najszybszego wciskania klawiszy. Owszem - w większości dyscyplin trzeba to robić, jednak zwycięstwo najczęściej zależy i tak od precyzji i zręczności, nie zaś, jak to było w SG04, od chęci niszczenia klawiatury.

### Droga do złota

Autorzy, trzeba to przyznać, wykazali się sporą pomysłowością wymyślając technikę rozgrywki.

Przykładowo - skok wzwyż. Na początku należy nacisnąć naprzemiennie dwa klawisze dokładnie w momencie, w którym zawodnik (czka) dotyka stopą ziemi. Później - w miejscu oznaczonym X nacisnąć klawisz akcji i ponownie, by podnieść nogi nad poprzeczką. Zupełnie inaczej wygląda sterowanie w łucznictwie. Tutaj widzimy tarczę, prędkość i kierunek wiatru, zaś kursor porusza się powoli w jakimś kierunku. Zabawa polega na tym, by nim sterować, brać poprawkę na wiatr i w odpowiednim momencie wystrzelić. Jest to rozrywka bardzo prosta i bezpretensjonalna - właśnie dlatego tak wciągająca. Athens 2004 to gra typu włącz i odpusz - zapominaj. I jako taka sprawdza się doskonale. Z drugiej strony jednak, nie trzeba wcale wydawać 150 złotych, by sobie zapewnić tego typu rozrywkę. Przecież wystarczy ściągnąć z Internetu jakąkolwiek tego typu darmową grę zrobioną we Flashu. Niby tak - różnica jednak jest bardzo widoczna. Dosłownie widoczna.

### Oprawa igrzysk

Athens 2004 jest grą bardzo ładnie wykonaną. Modele postaci są szczegółowe i dobrze odwo-

Pewnie znajdą się amatorzy takiego rozwiązania, mnie akurat to uduśnienie nie przypadło zbytnio do gustu.

### Tylko maty żal

Athens 2004 bez wątpienia sukcesem komercyjnym na PC nie będzie. Konsolowcy mogli się nią cieszyć podczas trwania igrzysk, w dodatku dzięki specjalnym zabawkom (jak mata) nie byli zmuszeni do biernego ślęczenia przed telewizorem z padem w dłoni, mogli również się nieco poruszać. Peczetowcom to nie grozi. Gra przysła z opóźnieniem, gdy już olimpiada trwała w najlepsze\*, a tak nietypowych kontrolerów do blaszaków i tak nikt nie robi. Jedyne, czym możemy się pocieszać, to to, że w wersji komputerowej Athens 2004 jest zdecydowanie ładniejsza niż na jakiegokolwiek innej platformie. Choć to akurat żadna nowość. [CDA]

(\*) W przeciwieństwie do Igrzysk Olimpijskich, które się dawno skończyły. Nie mylicie tych pojęć!





PRODUCENT: KONAMI  
DYSTRYBUTOR: CD-PROJEKT  
CENA: 159,90 ZŁ  
WWW.KONAMI.COM

WIN 98/ME/00/XP  
PROCESOR: PIII 800 MHz  
RAM: 128 MB  
GRAFIKA RAM: 32 MB



QN'IK | FIFA 1:1 PES

# PRO EVOLUTION SOCCER 4

Na to czekali wszyscy fani symulacji piłki nożnej - EA Sports już rok temu zyskała konkurenta, który bardzo namieszał na rynku. Według większości recenzentów i graczy, PES3 wręcz zmiążdżył FIFA04. Teraz mamy rewanż. FIFA wystawiła swojego zawodnika, z numerem 2005 już wcześniej, ustawiając poprzeczkę bardzo wysoko. Co nie oznacza, że na pułapie dla PES-a 4 nieosiągalnym.

PRO EVOLUTION SOCCER 4



Twarze zawodników nie wyglądają źle. Szkoda tylko, że w ogóle się nie poruszają.

**Już na starcie** jednak gra Konami nieco traci ze względu na licencje. EA Sports wykupiła ich po prostu większość. W PES-ie pograć można reprezentacjami narodowymi, poza tym dobrze odwzorowanych jest tylko kilka lig (m.in. włoska), choć i tu zdarzają się czasem mocno nieaktualne składy. Nie jest to jednak na szczęście regułą.

## Poznaj PES-a

Zanim wybiegniesz na murawę, warto chwilę potrenować. PES4 oferuje kompleksową opcję ćwiczeń, dzięki którym można poznać właściwie wszystkie techniki poruszania zawodników. „Poznać” jednak nie oznacza jeszcze „umieć się nimi skutecznie posługiwać”. W sztucznie wykreowanych dla potrzeb treningu sytuacjach zawsze udaje się trafić w piłkę z odpowiednią mocą, podczas meczu jest już dużo trudniej. Tym bardziej że sterowanie w grze Konami może przyprawić o zawrót głowy. Lojalnie uprzedzam - jeśli nie masz pada, nawet nie patrz w stronę tej gry. A jeśli masz, i tak się nie ciesz - po pierwsze, najlepiej się sprawdza tutaj kontroler identyczny jak do konsoli PS2 (z dwoma gałkami), po drugie - wiele meczów upłynie, zanim przestaniesz mylić funkcje wszystkich przycisków.



Wszystko dlatego, że choć do sterowania wystarczą dwa przyciski i kursory, to żeby być skutecznym, potrzeba używać masy innych, do których dochodzą jeszcze często skomplikowane kombinacje.

Dla pocieszenia powiem, że uczenie się obsługi PES-a daje mimo wszystko sporo radości i miło jest obserwować swoje postępy w grze. Tę tożycz możemy w kilku trybach, z czego najciekawszymi są oczywiście rozgrywki ligowe, które tu występują pod dwoma postaciami. W tej bardziej zaawansowanej, Master League, przejmujemy dodatkowo kilka najprostszych funkcji trenersko-menedżerskich.

## Go w murawie piszczy?

Sama gra różni się sporo od najnowszej FIFA. PES jest szybszy i bardziej dynamiczny. Piłka porusza się pomiędzy polami karnymi nieco szybciej. Odniosłem wrażenie, że dzieje się tak dlatego, że boiska są odczuwalnie mniejsze niż w konkurencji z EA Sports. Może nie jest to realistyczne, ale dobrze wpływa na grywalność - która w tej pozycji jest naprawdę wysoka.

Do wyboru mamy kilka poziomów trudności. W najniższym przeciwnik wręcz unika piłki i



**Gdyby zamiast odczuć z gry brać pod uwagę tylko surowe statystyki, w tym roku wygrałaby FIFA.**

zaprasza pod swoją bramkę, w którą jednak należy jeszcze trafić - a to nie jest wcale łatwe (zwłaszcza jak się nie ma pada). Im wyżej, tym wymagania stawiane przez AI są większe. Aż do ostatniego poziomu, w którym to obrona komputera nie pozostawia graczowi centymetra boiska na wyprowadzenie ataku. Nie oznacza to jednak, że mecze kończą się jakimiś spektakularnymi wynikami. Komputer również ma spore problemy z trafieniem w bramkę, nie jest też zbyt finezyjny w omijaniu obrońców gracza. Gdy grałem na najwyższym poziomie trudności, większość meczów kończyła się bezbramkowym remisem albo wynikiem 1:0.

### Pilkę w dłoń

Niezależnie od ustawień, pewne zastrzeżenia można mieć do zachowania bramkarzy. Gracz sterować nimi może w bardzo ograniczonym stopniu, co akurat jest standardem, ale

sami z siebie mogliby być oni nieco bardziej ruchliwi. Często zdarza się, że wpuszczają piłkę do siatki bez kiwnięcia palcem (mimo że strzał padł z za pola karnego). Mogliby się rzucać również nieco wcześniej, czasem reagują na lot piłki dopiero wtedy, gdy znajduje się ona metr od nich. Na tym polu wygrywa zdecydowanie FIFA, w której goalkiperzy zachowywali się bez mała jak wściekle tygrysy. Ogólnie PES sprawia wrażenie, jakby zawodnicy byli nieco ciężej niż u konkurencji. Poruszają się ze znacznie mniejszą gracją, czasem również mocno szwankuje motion capture.

### Łap ruch!

Szczególnie jest to widoczne w interwencjach bramkarzy. Wyglądają tak, jakby ktoś przeniósł osobno poszczególne ruchy człowieka (złapanie piłki, przewrócenie się, powstanie), przyspieszył je dwukrotnie i puścił, nie przejmując się

zbyt płynnością animacji. Ma to wpływ tylko na warstwę wizualną meczów i ich realizm, samej grywalności nie przeszkadza. Jednak na tle rewelacyjnej pod tym względem produkcji Kanadyjczyków PES wypada dość blado. Inna rzecz, że najszumniej zapowiadana nowość w FIFA05, first touch, czyli sposób, w jaki przyjmują piłkę zawodnicy, pojawiła się również z dużym powodzeniem w PES-ie 4. Mogę się nawet pokusić o stwierdzenie, że tym razem wyszło to lepiej. Grając Polską widać, że zawodnicy mają dużo mniejsze możliwości od np. Brazylijczyków i nie są w stanie przyjąć piłki tak, żeby zostawić za sobą obrońcę i otworzyć sobie drogę do bramki. Mechanika przyjmowania piłki jest jednak w obu grach podobna. Tyle tylko, że w FIFA wygląda po prostu dużo lepiej.



Result

Individual game records

| PLM             | Rating | 90' | 5.5 | 5.5 | 90'             | IN |
|-----------------|--------|-----|-----|-----|-----------------|----|
| GR Bert         | 90'    | 5.5 | 5.5 | 90' | Toldo           | GI |
| DF Biava        | 90'    | 6.0 | 6.0 | 90' | Ivan Cordoba    | DF |
| DF Barzagli     | 90'    | 5.5 | 6.0 | 90' | Materazzi       | DF |
| DF Zaccardo     | 90'    | 5.5 | 5.5 | 90' | F. Cannavaro    | DF |
| DF Grosso       | 45'    | 5.5 | 6.0 | 90' | Veron           | MF |
| MF Barone       | 90'    | 6.5 | 6.0 | 90' | David           | MF |
| MF Corini       | 90'    | 6.0 | 6.0 | 90' | Javier Zanetti  | MF |
| MF A. Filippini | 90'    | 6.5 | 6.5 | 90' | Pasquale        | MF |
| MF Gasbarroni   | 90'    | 5.5 | 6.5 | 90' | Dejan Stankovic | MF |
| FW Zauri        | 37'    | 5.5 | 7.5 | 90' | Martins         | FW |
| FW Toni         | 90'    | 7.0 | 7.0 | 90' | Adriano         | FW |

Znane z zachodniej prasy pomocowe ocenia nie piłkarzy pojawiło się również w PES4.

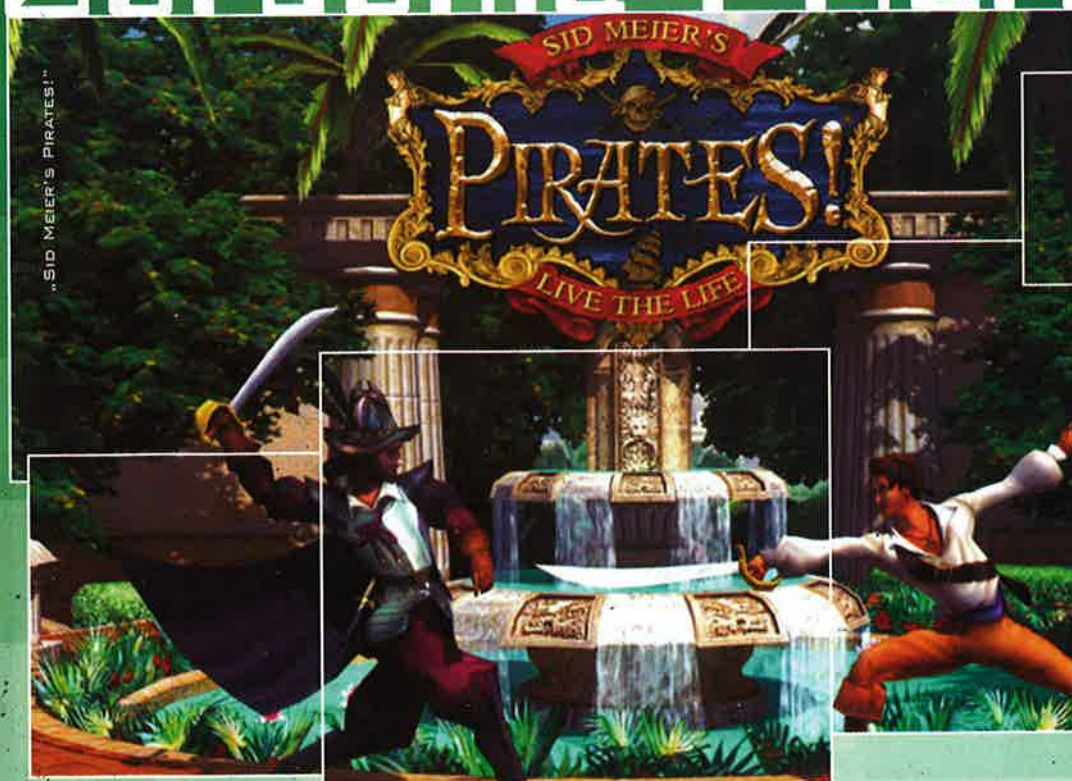
### Która gra lepsza?

Nie chcę udzielać jednoznacznych i obligatoryjnych odpowiedzi - warto pograć w obie. Rozumiem jednak, że większość graczy nie zdecyduje się na zakup dwóch gier piłkarskich (tym bardziej że obie kosztują grubo ponad 100 złotych). Nieco wyżej ocenilem FIFA 2005, choć prawdę rzekłszy, nie wiem, przy której z tych gier milej spędziłem czas. PES, mimo wszystkich niedoróbek, ma niepowtarzalny urok i przyciąga do monitora na długie godziny (...co, już świta?!). Problem rozwiązuje się jednak sam, gdy gracz ma tylko napęd CD. Pro Evolution Soccer 4 wyszedł tylko w edycji DVD, choć jest to - zważywszy na wielkość instalacji, liczbę plików dźwiękowych i filmowych - nie do wytłumaczenia.



DAJ BOGATYM ŁUPNIA I ZDOBĄDŹ PRZEBOGATE ŁUPY - BĄDŹ PRAWDZIWYM PIRATEM Z MORZA KARAIBSKIEGO! W STYCZNIU ZAPREZENTUJEMY CI REWELACYJNĄ GRĘ „SID MEIER'S PIRATES!”. DAJ SIĘ ROZERWAĆ! HYPER CODZIENNIE OD GODZ. 20.00 DO 24.00 PO PROGRAMIE ZIGZAP.

# Zbrodnia i Karaiby



HYPER

rozrywy



Nie wyobrażam sobie piłki kopanej bez takich widoczek...



Champion

Brazil

International Cup

## Słabe stale

Według mnie, Pro Evolution Soccer 4 ustępuje również konkurencji na polu stałych fragmentów gry. W FIFA 2005 zostały one zrobione świetnie, jako minigierki zręcznościowe. Jeśli udało się trafić w odpowiedni moment, można było być pewnym, że wpadnie bramka. Tymczasem w PES-ie 4 wykonywanie wolnych i rżnych jest dość toporne. Wszystko robi się „na oko”, brak jakichkolwiek strzałek czy oznaczników. Właściwie to do końca nie wiadomo, w którą dokładnie stronę kopnie zawodnik, o precyzyjnym celowaniu w ogóle można zapomnieć. Słabiej też zrealizowano rzuty karne. Tu liczy się tylko los - wciskamy klawisze kierunku i

**Konkurencja zadziałała doskonale - teraz mamy do wyboru dwie znakomite gry, które czerpią ze swoich doświadczeń i są coraz lepsze.**

strzału, po czym modlimy się, że żywy przeciwnik/AI nie skierował bramkarza w tę samą stronę. Zatemknętem tu do FIFA, w której można było ustalić moc strzału, przez co karny był czasem niemożliwy do obronienia.

## Oprawa

Graficznie PES prezentuje się być może odrobinę gorzej niż FIFA, ale akurat w przypadku obu gier nie widzę zbytniego postępu w stosunku do ich poprzedników. I choć teoretycznie powinienem uznać to za zastój, cieszy mnie to z dwóch powodów. Po pierwsze, wyraźnie widać, że tym razem deweloperzy posiedzieli nad grywalnością, a nie dodawaniem kolejnych i tak w sumie niewidocznych trójkątów. Po drugie, tak FIFA, jak i PES-em mogą się cieszyć wciąż posiadacze dość słabych jak na dzisiejsze standardy komputerów.

Tak czy inaczej - piłka jest okrągła, bramki dwie, siatki ładnie animowane. Szukanie dziury w całym poprzez wytykanie, że rozpryski wody na mokrej murawie nie wyglądają realistycznie, nie ma tu naprawdę sensu.

Również udźwiękowienie zasługuje na oddzielny akapit. W menu jest niezłe, słychać jakieś tam ostre brzmienia, które nie przeszkadzają w jak najlepszym mijaniu menuów. Podczas samej gry zaś jest już nieco gorzej. Komentarz jest w sumie, po graniu w kilka edycji serii FIFA, ożywczy - wszak wreszcie słyszymy inne głosy. Jednak abstrahując od ich brzmienia, sama treść przekazów jest już raz, że uboższa, a dwa, że często sporo spóźniona. Nie wspominając już o tym, że te same odzywki powtarzają się co mecz w podobnych miejscach. I znów najlepszym rozwiązaniem jest całkowite wyłączenie komentarza...



Stały fragment gry i zagadka - w którą stronę kopnie zawodnik?

Poza tym do odgłosów większych zastrzeżeń nie mam, te prezentują się raczej standardowo. Zwróciłbym jednak uwagę na pewną małą niekonsekwencję - normalnie piłki nie słyszymy, gdy gracz z nią biegnie, często wypuszczając ją sobie dość daleko. Jednak wystarczy użyć klawisza podania (choćby po to, żeby ją kopnąć przed siebie na minimalną odległość) - od razu powitamy charakterystyczny dźwięk kopnięcia. To już jednak tylko takie moje małe spostrzeżenia.

## Żywcem z konsoli

Jeszcze inną niedogodnością przy grze w PES-a 4 jest to, że Konami nie postarało się zbytnio przy konwersji. To znaczy wszystko działa bardzo szybko i stabilnie - gorzej, że nie pokusili się o wprowadzenie kilku znaczących zmian w menu. Chodzi mi przede wszystkim o oznaczenia przeznaczone dla pada z konsol Sony. Co rusz napotyka się komunikaty typu „naciśnij kwadrat/krzyżyk/trójkąt/R1”. Nie ma rady - po prostu należy zapamiętać, który klawisz odpowiada jakiemu oznaczeniu.

Skoro już przy menu jesteśmy, warto pochwalić mnogość ustawień przedmeczowych. Każda formacja (typu 3-4-3, 4-3-3 etc.) ma kilka różnych odmian, z których każdy znajdzie coś dla siebie. Miłym akcentem są również oceny poszczególnych graczy po zakończeniu meczu - tego u konkurencji nie ma.

## Szkiełkiem i okiem?

Słowo podsumowania. Nie sposób, pisząc o PES-ie 4, nie odnosić się co chwile do FIFA

2005, co widać w powyższym tekście. Ocenienia, która gra jest lepsza, się nie podejmę (więcej - w ramce). Jeśli porównać sumę plusów i minusów oraz gołe fakty, a zamiast odczuć z gry brać pod uwagę surowe statystyki, gra EASports zdeklasowała w tym roku rywala. Ale chyba jednak nie do końca o to chodzi. Grywalność w obu przypadkach jest dość podobna. (Osobiście najbardziej żałuję, że Konami nie zapełniło luki pozostawionej przez cykl FIFA w 1998 roku - obecności piłki halowej. Na jej powrót jednak chyba już nie ma co liczyć.)

Tak czy inaczej na rynku piłek kopanych dużo się przez ostatni rok zmieniło. Konkurencja zadziałała doskonale - teraz mamy do wyboru dwie znakomite gry, które czerpią ze swoich doświadczeń i są coraz lepsze. Pozwala to bardzo optymistycznie patrzeć na kolejne edycje - oby tylko Konami nie obraziło się na PC-ty i nie wróciło do wydawania gier tylko na konsole... [GDA]



8

GRYWALNOŚĆ 8  
VIDEO 5  
AUDIO 6

## WERDYKT

- + grywalność
- + konkurencja dla serii FIFA
- + ogólne wrażenia
- nie masz pada - zapomnij
- toporność motion capture
- stałe fragmenty
- nieco niedbala konwersja
- cena



**TAPETY**

3,66 zł sms **7365**

Jeżeli masz telefon Nokia, Samsung, Motorola, Sony Ericsson, Siemens i chcesz ściągnąć kolorową tapetę wysyłaj SMS o treści: AA22.(numer tapety) pod numer 7365. Płacisz za to tylko 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać kolorową tapetę znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści: AA22.(numer tapety).numer telefonu znajomego np. AA22.017707.505779351. Usługa dostępna dla wybranych modeli Nokia, Samsung, Motorola, Sony Ericsson, Siemens posiadających kolorowy wyświetlacz i funkcję WAP. Przed pobraniem upewnij się że masz skonfigurowane połączenie WAP.



PRODUCENT: HEAVY IRON STUDIOS  
DYSTRYBUTOR: CD-PROJEKT  
CENA: 99,90 zł  
HTTP://THQ.COM/THEINCREDIBLES/

WIN 98/ME/00/XP  
PROCESOR: PIII 800 MHz  
RAM: 256 MB  
GRAFIKA RAM: 32 MB

CORMAC | FRUSTRUJE, ALE I WCIĄGA



# The Incredibles

Jestem dość spokojnym i opanowanym człowiekiem. Niekiedy nawet na-  
zbyt spokojnym. Dzięki The Incredibles  
natomiast dotarłem kilka razy do takich pokładów  
swej wściekłości i agresji, o jakich wcześniej nie miałem  
bladego pojęcia....

**Po takim wstępie** zapewne oczekujecie  
tekstu ociekającego jadem, żółcią i „kaszankową”  
oceną na koniec. Mylicie się – może nie całkiem,  
ale w dużym stopniu. Bo gra, mimo że dopro-  
wadziła mnie parę razy do białej gorączki, jest  
całkiem niezła. The Incredibles można też  
polecić choćby z tego względu, że  
nieczęsto mamy okazję pograć  
na blaszakach w porządną  
platformówkę.

## Iniebylemmocny

The Incredibles to zręcznościówka. Można  
powiedzieć, że dość urozmaicona, jednak bez  
udziwnień. Poszczególne etapy skrojone zosta-  
ły na miarę członka rodziny Iniemamocnych, w  
którego przyjdzie nam się akurat  
wcielić.

Gra jest teoretycznie  
stosunkowo prosta i  
nieskomplikowana.  
Kilka razy jednak  
zdarzyły się mo-  
menty, w których  
przekroczyłem  
punkt wrzenia, a  
przekleństwa sa-  
me łączyły się w  
kilkunastostopne  
wiązanki. Nie potrafi-  
łem po prostu uwierzyć,  
że po 12 latach grania mu-  
szę do jakiegoś skoku podcho-  
dzić 25 (to nie przesada!) razy. I że  
kiedy już mi się on uda, o parę kroków dalej  
okazuje się, że... była to dopiero pierwsza z  
kilku irytujących przeszkód i ląduję po raz n-ty  
w savepoincie.

## Iniema... kto?

Państwo Iniemamocni to rodzina obda-  
rzona niecodziennymi zdolnościami. Kiedyś  
byli superbohaterami, jednak zostali zmuszeni  
do odejścia na emeryturę. Życie zwykłych  
śmiertelników przykryło im się bardzo, więc  
nie opierali się specjalnie wirowi wydarzeń,  
który ich nagle wciągnął i znow po-  
stał w roli zbawców świata.

■ Ten boss pojawia się 3 razy. Coraz  
mocniejszy. To przez niego omal  
nie pękła mi z wściekłości żyłka.

Najgorsze jest to, że takie momenty brały mnie  
zaskoczenia, bo, jak już pisałem, poza nimi gra  
nie jest specjalnie trudna. Żeby było jeszcze  
śmieszniej, wciągnęła mnie ona na tyle, że trudno  
mi się było od niej oderwać, by się nieco  
uspokoić (czyli np. policzyć do tysiąca). Im bar-  
dziej się wkurzałem, tym gorzej mi szło, a wtedy  
bardziej się wkurzałem i koło się zamykało. Po-  
wiem szczerze, że mam The Incredibles choler-  
nie dosyć i nie wiem, czy z kina nie wybiegnę z  
wrzaskiem na sam widok tytułu filmu.

## Ekranowe pożyczki

Tego, że na podstawie filmu „Iniemamocni”  
powstanie gra, można się było spodziewać.  
Związki z filmem studia Pixar jednak wykracza-  
ją daleko poza użycie tytułu i wizerunków po-  
staci. Gra wykorzystuje bezpośrednio fabułę  
filmu (ze znacznymi skrótami jednak), cutscen-  
ki zaś to po prostu jego fragmenty (co - rzecz  
jasna - wpływa zasadniczo na ich jakość).

## Poznaj tatę

Pan Iniemamocny to chodzący czołg, zarówno  
pod względem postury (odhodowało się na  
emeryturze miesiąc piwny), jak i siły. Etapy z  
nim w roli głównej to klasyczne skakanie i tłuc-  
zenie występujących w obfitości przeciwników.  
Troszkę denerwuje bezwładność bohatera  
podczas walki – po ciosie leci za swoją pięścią  
jak za workiem ziemniaków, wystawiając grzbiet  
na razy. Zanim się obróci, wrogowie zdążą go  
obciąć jak hienny padlinę. Ogromna siła boha-  
tera pozwala mu też ciskać przedmiotami,  
które nawią mu się pod rękę. Z panem Inie-  
mamocnym spędzimy większość gry.

## Ciągnij (się), lala, a żywo!

Elastyna Iniemamocna, jak można wywniosko-  
wać z imienia, posiada umiejętność rozciągania



## Iniemagłupich!

Osobom, które oczekiwały demo owej gry, prezentujemy fragment oficjalnej korespondencji

„Niestety, zgodnie z zasadami Disneya i Pixara i trybem maksymalnych obostrzeń nie można używać dem [do publikacji na Cover CD - redakcja] do Iniemamocnych bez zapłacenia opłat licencyjnych ww. firmom”.

Czyli: Disney & Pixar życzą sobie kasę za zamieszczenie demo (czyli - reklamy gry). Cóż, mamy już coś do nr 13/2005, dział „13 rozczarowań” czy może „Branżowe wpadki”. Następnym krokiem powinno być wniesienie opłaty za każdorazowe uruchomienie tego demo/gry. Panom z owych firm gratulujemy pomysłu.

## Pozdrowienia od konsoli?

Na pierwszy rzut oka gra jest bardzo zróżnicowana. W praktyce jednak etapy Pana Iniemamocnego oraz jego żony dosyć szybko się nudzą i zaczynają męczyć monotonią tak wystroju, jak i akcji. Nie zaszkodziłoby kilka dodatkowych fragmentów z Maksem w roli głównej.

Oprawa The Incredibles jest niezła. Byłaby bardzo dobra, gdyby nie fakt, że gra jest multiplatformowa i trzeba ją było dostosować do konsol. Chodzi mi głównie o kanciastość obiektów i rozdzielczość tekstur, które są czasami nazbyt rozmyte. Tła w pierwszej części gry (ganieanie po wieżowcach) jako żywo wskrzyszają wspomnienia popularnych przed laty trybów graficznych (320 x 200 i 320 x 240). Wygląda to dosyć paskudnie, zwłaszcza skonstrastowane z postaciami. Te ostatnie stanowią wiernie odwzorowania filmowych odpowiedników i są porządnie animowane. Całkiem niezłe są też efekty specjalne, w tym falowanie powietrza podczas wybuchów. Generalnie grafika jest solidna, choć lokacje w obrębie jednej misji mogłyby być bardziej urozmaicone.

Gra, mimo że doprowadziła mnie parę razy do białej gorączki, jest całkiem niezła.

swego ciała. Potrafi tłuc przeciwników z dużej odległości, rzucać nimi w wybrane cele, a także huśtać się na rozciągniętych rękach niczym Spider na sieci. W etapach z jej udziałem walki jest nieco mniej, więcej jest natomiast typowo platformowego skakania i bujania się pod sufitem. Jeśli trzeba będzie potraktować przeciwnika kopniakiem, to jest i taka możliwość, trzeba się tylko liczyć z faktem, że Elastyna nie jest tak silna i wytrzymała jak jej mąż.

## Szybki Bill

Maks, syn państwa Iniemamocnych, na wyjątkowość ma tylko dwa epizody. Różnią się one znacznie od reszty gry, ponieważ platformowa konwencja ustąpiła w nich miejsca pruciu przed siebie i omijaniu przeszkadzajek. Maks biegnie zaś tak szybko, że ziemia wprost pali mu się pod nogami. Za pierwszym razem trzeba będzie przeprowadzić dzieciaka przez miejskie ulice, za drugim zaś czeka nas karkołomna ucieczka przez dżunglę. Te dwa etapy, choć nieopatrzone frustrujące, dają sporo frajdy. Szkoda tylko, że Maks nie reaguje na stery nieco zwawiej.

## Wiolator(ka)

Randka z Wiolą (małą Iniemamocną) trafia mi się tylko raz. Na szczęście, bo panna nie jest w

moim guście. Wygląda jak narkomanka - waży na oko ze 20 kilo, na twarz opadają jej czarne włosy, a spod nich błyskają duże przestraszone oczy. Nie umie walczyć, każdy postrzał czy cios kończy się dla niej tragicznie. Dlatego też musi przeciwników unikać jak diabeł wody święconej. Pomaga jej w tym umiejętność zapożyczona od Predatora - niewidzialność. W misji Wioli gra zamienia się w czystej krwi skradankę - trzeba kryć się za kamieniami, obserwować trasy patroli i przemikać za plecami strażników. Etap jest dosyć trudny, głównie dlatego, że niewidzialność bardzo szybko wyczerpuje siły wężej dziewczynki, a pole widzenia strażników nie jest zaznaczone.

## Kulaj się!

Jest jeszcze jeden wredny etap, w którym tur-lamy się kulą energii, w której zamknęli się Wiola i Maks. Z początku jest fajnie (przeciw-nicy jako kregle), ale potem bezwładność kuli zaczyna działać na nerwy. Są też 2 czy 3 epizody w stylu Virtua Cop - celowniczek i masa wrogów do użycia. Są też oczywiście bosso-wie (a właściwie jeden w kilku odsłonach).

Muzyka zaczerpnięta została (o ile mi wiadomo) z filmu i nawiązuje do bondowskiej stylistyki. Jest bardzo dobra. Efekty dźwiękowe niczym nie zaskakują. Powtarzalne odzywki bohaterów z czasem zaczynają irytować.

## I nie ma mocnych?

Gra jest dosyć krótka. Na jej przejście powinno wystarczyć 8-10 godzin, pod warunkiem że będzie się miało szczęście w kilku irytujących momentach.

W sumie gierka jest porządna, nawet jeśli niczym specjalnym się nie wyróżnia (poza umiejętnością doprowadzenia gracza do białej gorączki, a następnie rozpaczy) - ot, solidna dawka skakania. Prawdę mówiąc, oczekiwałem też od niej nieco więcej humoru... Ale w sumie jest OK. [CDA]



## WERDYKT

- ☑ Jest na PC
- ☑ wciaga
- ☑ grafika i muzyka
- ☑ misje Maksa i Wioli
- ☒ kilka wybitnie frustrujących momentów
- ☒ rozdzielczość niektórych tekstur
- ☒ monotonne misje Pana i Pani Iniemamocnych
- ☒ dosyć krótka



PRODUCENT: PANDEMIC STUDIOS  
DYSTRYBUTOR: THQ/CD PROJEKT  
CENA: 99,90 zł  
HTTP://FSW.CDPROJEKT.INFO

WIN 98/ME/00/XP  
PROCESSOR: PIII 1 GHz  
RAM: 256 MB  
GRAFIKA RAM: 64

PRODUCENT: TEAM 17  
DYSTRYBUTOR: CDPROJEKT  
CENA: 99,90 zł  
WWW.WORMSFORTS.CDPROJEKT.INFO

WIN 98/ME/00/XP  
PROCESSOR: PIII 800 MHz  
RAM: 256 MB  
GRAFIKA RAM: 64 MB

ALLOR | JEST DOBRZE, ALE BYWAŁO DUŻO LEPIEJ



## Full Spectrum Warrior

W środku pudełka znajdują się trzy płyty, instrukcja, reklama Fundacji GROM, katalog CD Projektu, karta rejestracji elektronicznej i reklamówka konkursu.

**Spolszczenie jest kinowe** – w formie napisów. Polskie dialogi są równie soczyste co w oryginale (sporo mięcha leci!), problem jednak w tym, że bardzo często tłumaczenie FAKTÓW jest, że się tak wyrażę, **nazbyt kreatywne**. Już na samym wstępie dowiadujemy się na przykład, że jeden z naszych żołnierzy „sam zaciągnął się do sił specjalnych”, chociaż według widocznego na ekranie tekstu angielskiego (i instrukcji, także polskiej) dopiero chce to zrobić. Inny zrobił to by „piss off his parents”, co przetłumaczono bodaj „by pokazać, że ma rodziców w poważaniu”. Znając wersję oryginalną wiem, że owo „poważanie” jest tu mocno podszyte ironią. Ale czy wie o tym ktoś, kto nie zna angielskiego?

Czasami na ekranie pojawia się tak dużo napisów, że nie ma możliwości, by je wszystkie przeczytać, zanim znikną. (A jak się na nich skoncentrujemy, nie ma czasu, by reagować na to, co dzieje się na ekranie.)

Zdarza się także, że standardowe kwestie wypowiadane przy wydawaniu rozkazów niezbyt się ze sobą pokrywają, tzn. inną kwestię mówią nasi po angielsku, a inną po polsku. I nie wiadomo czemu, kapral (tak w grze, jak i instrukcji) występuje w skrótach jako „kpl.” (zamiast poprawnego „kpr.”). Ale nawet jeśli już ma być „kpl”, to czemu z kropką na końcu? To niezgodne z polską ortografią. Albo kpr: albo kpl - ale nigdy „kpl.” (który zresztą myli się z „kpt.”, czyli kapitanem).

Znacznie lepiej przygotowano instrukcję. Można się w niej zapoznać z biografiami (tym razem prawdziwymi) naszych ludzi, poznać broń (i), struktury oddziałów, to historyczne i wykorzystywane w grze manewry taktyczne. Jest nawet słowniczek używanych skrótów i wyrazów należących do słownictwa wojskowego, zaś na ostatniej stronie znalazła się karta pomocy z listą klawiszy.

(\*) choć i tu nie uniknięto pewnych baboli – np. nagminnie myli się wukaem (czyli np. słynną amerykańską „50”) z cekaemem, a zapewniam, że to wcale nie to samo. Szczególnie razi to w instrukcji gry będącej czymś więcej niż jakąś tam nawalanką, a rasowym symulatorem, w którym nie powinny się pojawiać takie błędy merytoryczne... [Mac Abra]

Mimo to trudno mi tej gry nie polecić, bo te nieszczęsne napisy (i babolki) zbytnio w graniu nie przeszkadzają. [GDA]

QN'IK | ZNÓW MAM ROBAKI!

## Worms Forts: Oblężenie

Liczących na wpadkę lokalizacyjną CD Projektu muszę rozczarować – dystrybutor zachował czyste konto. Lokalizacja najnowszych Wormów nie budzi większych zastrzeżeń.

Po wydaniu stu złotych w sklepie stajemy się szczęśliwymi posiadaczami ładnego, grubego pudełka DVD w tekturowym etui. W środku znaleźć można dwie płyty, kolorową instrukcję na dobrym papierze, kartę rejestracyjną i kilka reklamowych świstków. Zaś po wrzuceniu płyty do napędu i instalacji gra pyta, czy „uruchomić grę/spuścić hru, odinstalować/odinstalować lub wyjść/ukončit”. Co bystrzejsi już się domyślili, że do dyspozycji mamy dwie wersje językowe – polską i czeską. Angielskiej brak.

„Ale czy aby na pewno? Nie sposób nie odnieść wrażenia (zwłaszcza przy graniu w pojedynkach z innymi graczami, nie uczestniczeniu w kampanii jednoosobowej), że spolszczenie jest dość płytkie. Przetłumaczono menu i wszelkie napisy, dodano

polskie okrzyki robaki, ale jednocześnie na tym poprzestano. Wybierając przykładowo, żeby robaki mówiły głosem „senatora” czy „samobójczego biznesmena” (sic!), usłyszymy... **mowę Szekspira**. Podobnie się dzieje, gdy nie chce nam się układać samodzielnie imion dla robaków i wybieramy losowanie. Komputer ma w bazie tylko angielskie słowa.

Cała reszta jest jednak przetłumaczona dobrze, spotkałem nawet żarty dodane

### Wiedź gminna niesie...

Śledząc dyskusje o Worms Forts: Oblężenie zauważyłem narzekanie na to, że gra nie chce wystartować niesłusznie twierdząc, że została uruchomiona za pomocą programu emulującego napęd CD-ROM. To jednak informacja niepotwierdzona – grę uruchamialem na trzech różnych komputerach i w żadnym przypadku błąd nie wystąpił.



Spolszczenie prawie pełne, ale tytuł pozostawiono bez zmiany.

przez tłumacza (między innymi gra słowna z dwuznacznością sformułowania „pokazywanie miny”). Kolejny kawał dobrej roboty panów z CDR

\* Według mnie, Wormy są raczej turową grą arcade, na pół zręcznościówką. Nie będę się jednak kłócił z polską instrukcją, która twierdzi inaczej. :) [GDA]

**7**  
**POŁONIZACJA**

- Istotnych błędów nie stwierdzono
- tłumacz dodał parę smaczków
- lokalizacja dotyczy głównie tekstów
- angielskie głosy robali

**OCENA GRY: 6**



**7+**  
**POŁONIZACJA**

- małe pudełko
- instrukcja
- spolszczenie filmowe
- sporo wojskowego „żargonu”
- możliwość wyłączenia napisów
- dość „kreatywne” tłumaczenie w czasie gry
- często nie nadają się z czytaniem podpisów
- błędy merytoryczne w instrukcji

**OCENA GRY: 9**



# Nasz Mistrz Rajdowy

## Bogdan Choma poleca!

### Nowa Rewolucyjna Technologia „AI Sim-Tech”

Generuje vibracje, nawet w grach,  
które nigdy nie wibrowały pod DirectX.



Kompatybilne z:  
**PlayStation  
PlayStation 2  
PC USB**



#### Compressor Supreme & Evolution Wheel

- ▶ Kąt obrotu 180 stopni
- ▶ Kompatybilna ze wszystkimi grami
- ▶ W pełni programowalne przyciski
- ▶ Programowalna, 4-kierunkowa „skrzynia biegów i hamulec ręczny”
- ▶ Programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
- ▶ Wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows™
- ▶ Nowoczesne materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
- ▶ Stylowa kolorystyka, dzieło projektantów od McLaren i Porsche'a
- ▶ Wysuwany trapez i 3 kąty pochYLENIA kolumny kierownicy
- ▶ Podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami



Nie daj się nabrać  
**na podróbki.**  
Kup oryginał  
**w dobrej cenie!!!**



#### Phoenix Wireless Joypad

- 10 przycisków
- Pad bezprzewodowy
- Ladowarka w zestawie
- Wbudowane akumulatory
- Wybór cyfrowy/analogowy
- Swoboda obrotu 360 stopni
- Przełącznik PS2/PSX na USB w zestawie
- Możliwość pracy w czterech częstotliwościach
- Zgodny z USB PC i PS2/PSX
- Dwuosiowe drążki analogowe
- Interaktywna vibracja w Windows 98/ME/2000/XP



#### Dragon Pad

- Precyzyjne odwzorowanie efektów
- vibracji przy pomocy
- dwóch wbudowanych silniczków
- Dwie 2-osiowe analogowe manetki
- plynnie kontrolujące kąt 360 stopni
- 12 programowalnych przycisków
- Gumowe pokrycie
- Wygodne ułożenie w dłoni dzięki żłobkowanym gumowym uchwyłom
- Funkcja orczyka, przepustnicy i „autofire”
- Proste i łatwe podłączenie (USB)
- Zgodny z Windows 98/ME/2000/XP



#### Bomber Pad

- 8 przycisków
- Gumowe pokrycie
- Wygodne ułożenie w dłoni
- 8-kierunkowy pad
- Proste i łatwe podłączenie (USB)
- Funkcja orczyka, przepustnicy i „autofire”
- Zgodny z Windows 98/ME/2000/XP



#### Universal Double Shock 2

- 12 przycisków
- Zgodny z USB PC i PSX/PS2
- 2-osiowe drążki analogowe
- Pokrycie gumą uchwyty
- 8-kierunkowy pad
- Wybór cyfrowy/analogowy
- Zgodny z Direct X 6.0 lub wyższym
- Interaktywna vibracja w Windows 98/ME/2000/XP

Wylączna dystrybucja na rynku polskim: **MANTA Multimedia Sp. z o.o.**

ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa, tel.: +48 (22) 332 34 50, fax: +48 (22) 332 34 60

e-mail: [manta@manta.com.pl](mailto:manta@manta.com.pl), [www.manta.com.pl](http://www.manta.com.pl)

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa: [www.ultima.pl](http://www.ultima.pl), e-mail: [adam@ultima.pl](mailto:adam@ultima.pl) tel. +48 (22) 654-60-43





PRODUCENT: MIRAGE INTERACTIVE  
DYSTRYBUTOR: LEM  
CENA: 49,90 zł  
WWW.LEM.COM.PL

WIN 98/ME/00/XP  
PROCESSOR: P III 800 MHz  
RAM: 256 MB  
GRAFIKA RAM: 128 MB

ELD | NA ZAWSZE LIPA

Pięć lat spoczywał w grobie nasz rodzinny młodszy brat Wolfenstein, czyli Mortyr. Gra pod tym tytułem przyjęta została w Polsce raczej dobrze, choć zagraniczne media wyśmiały ją i do tej pory zdarza się natknąć na jakimś angielskojęzycznym sajcie, że „coś jest tak słabe jak Mortyr”. Niemile dla nas – ale cóż.

**Mortyr II** opinii tej nie poprawi, a wręcz pogorszy. Szkoda, bo ostatnio Painkiller podreperował na Zachodzie negatywną opinię o polskich grach. Ba, nawet ja dałem się nabrać, że w nadwiślańskim kraju mogą powstawać dobre shootery. Tymczasem Mortyr II to przyczyna mojej głębokiej frustracji. Dawno nie czułem się tak zmęczony psychicznie jak po wyjściu z Mortyra do Windows.

#### Kłacz roku?

Przez pięć lat dzielące obie części Mortyra rynek gier został wręcz zalany shooterami w realiach II wojny światowej. Wymieniać tytuły sensu nawet nie ma. Warto tylko podkreślić, że obok tych sztandarowych jak MOH, COD czy RTCW ukazało się wiele niszowych gier o tej tematyce. Pamiętam chociażby, jak recenzowałem wręcz tragiczny gniot Berlin Assignment (czy jakoś tak) będący słabą kopią Medal of Honor. Takich kłacz MOH, COD czy RTCW powstało setki. Nasi programiści postanowili przyjąć wyzwanie i stanąć w szranki z twórcami Berlin Assignment i innych gniotów. Nagrodą jest tytuł najbardziej kłaczowego shootera w realiach II wojny światowej.

#### Sven, syn Sebastiana

Z przykrością trzeba przyznać, że podobnie jak w wielu innych dyscyplinach, Polacy przegrali rywalizację, bo Berlin Assignment jest jednak jeszcze gorszy (uff, dzięki Ci, Panie!). Na pocieszenie trzeba powiedzieć, że minimalnie, więc formalnie możemy uznać panów z Mirage Interactive za moralnych zwycięzców. Do rzeczy. Mortyr II idzie śladem jedynki oraz

choćby RTCW, czyli „jeden bohater wygrywa całą wojnę”. Zmieniono tylko bohatera, zamiast Sebastiana jest nim Sven Mortyr. Widać, rodzina Mortyrów jest rozslana po całym świecie i tym razem gracz wciela się w postać krewniaka Sebastiana rodem z (łacno po imieniu, zgadnąć) Skandynawii. Mogę w ciemno obstawiać, że w Mortyrze III bohaterem będzie agent brytyjski japońskiego pochodzenia Shinobi Mortyr – hehe.

#### Zleeeew

Od czego by zacząć listę narzekania? Może od samej fabuły. Nawet jak na FPS jest potwornie głupia. To jeszcze nie byłby grzech śmiertelny. Ale że jest dodatkowo infantylna i głupia, to już trudno zdzierżyć. Przy niej nawet fabuła „Czterech pancernych” wygląda jak „Kompania Braci”. W sumie do końca nie wiadomo, na jaką cholerę bohaterki Sven zwiada połowę Europy, zaczynając od mro-

1+

WERDYKT



GRYwalność 1  
VIDEO 3  
AUDIO 2

znam jedną jeszcze gorszą grę  
trawa i modele niektórych czołgów

Mortyr 2 jako całość



Koniec roku 2004, a polscy programiści po raz kolejny fundują nam grę jak sprzed 10 lat.

nej Norwegii, poprzez Polskę aż po Jugosławię. Tak na marginesie - kolejny idiotyzm. W Norwegii środek zimy, trzaskający mróz, a w Polsce w tym samym czasie środek lata z kwitnącymi kwiatami na polach? Bez przesady...

### Zaczynam się denerwować!

Pal diabli, że fabuła jest idiotyczna, że liniowa, że gramy samotnie. Pardon, w paru miejscach towarzyszy nam robiący tylko hałas i sprawiający wiele kłopotów niemiecki oficer o imieniu Gunnar (jakaś obsesja na punkcie skandynawskich imion?!), który jest oczywiście... wybitnym agentem brytyjskiego wywiadu. Tak wybitnym, że co chwila wpada w ręce Niemców. (Ale ci pewnie i tak wiedzą, że im się wymknie, więc nie robią mu specjalnych przykrości.) Może i lepiej - jego obecność kojarzy mi się tylko z drętowymi dialogami obu panów.

Ale chrząnąć dialogi! **Najbardziej wpieniają wszechobecne skrypty!** Czasem zabawnie to wygląda, jak widzimy wroga, który stoi sobie w miejscu i czeka, aż dojdziemy do wyznaczonego punktu, by zacząć reagować. Zresztą cóż to za reakcje: trzy kroki w lewo, strzał/-y, trzy kroki w prawo, strzał/-y. Czasem jeszcze odwracają się i giną dostając serię w plecy. Jej Bohu, toż w pierwszym Mortyrze wrogowie chyba zachowywali się sensownie!

### Irytacja sięga zenitu

Trudno jest się dać zabić skryptem, nawet jeśli mają miążdzącą przewagę liczebną. Mimo to **giniemy stosunkowo często - bo tak to sobie obmyślił autorzy gry.** Ot, a to wybuchnie skryptowany pocisk artyleryjski akurat w miejscu, przez które - chcąc, nie chcąc - musimy przejść, a to kilka/kilkanaście metrów od Svena upadnie granat... Właśnie - **granaty!** To kolejna ciekawostka. Raz, że zabijają od razu, choćbyś miał zdrowko na 100. Jest to o tyle śmieszne, że z moich obserwacji wynika, że jedna kula z MP40 zabiera 1 HP, więc czy logiczne jest, by odłamek z granatu zabierał 100 HP? Dwa, zabijają bez względu na to, jak daleko od gracza upadną. Zdarza się, że granat, który upadnie gdzieś kilkanaście metrów od Svena, zabija. Rozumiabym, gdyby był obronny. Ale widać, że to niemieckie „tłuczki”, zatem granaty zaczepne zabijające siłą eksplozji, nie odłamkami. Rozumiabym, że ginę, gdy wybuchnie z 3-5 metrów ode mnie. Ale piętnaście?

Raz nawet zdarzyło się, że widząc granat, schowałem się za domem i... za chwilę wgrzywałem grę, bo zginąłem. Fizyka alternatywna? Fala uderzeniowa idzie po spirali? Czy też może kolejna niemiecka „wunderwaffe” - samonaprowadzająca się eksplozja? Co za debilizm...

### Bergmann z noktowizorem

Jak to drzewiej bywało, tak i teraz nasz bohater nosi ze sobą cały arsenał. A co? Bohater musi być krzepki, więc te kilkadziesiąt kilogramów w kieszeniach wrażeń na nim nie robi. Co my tu mamy... kochany MP40, Parabellkę, Mauser z lunetą, używany przez spadochroniarzy FG-42, panzerfaust, granaty, rusznica, a także chyba najlepsza broń w tym zestawie, a mianowicie pistolet maszynowy Bergmann, z tłumikiem i noktowizorem. Broń przypomni-



nająca bardziej współczesne czasy, ale to szczegół. Grunt, że szybko i cicho się z niej zabija. I tak dobrze, że w kieszeniach Svena nie zmieszczono Pantery czy choćby 88-ki...

### Multi? Po co?

O czym by tu jeszcze napisać? Aha, jest tryb multi, choć nie udało mi się go sprawdzić. Mimo usilnych prób, nie znalazłem serwera do gry w Mortyrze II. Dziwne? Nie bardzo, zważywszy że do wyboru jest RTCW, ET, MOH, BF 1942... Zresztą sama przegładarka serwerów jest, że tak to ujmę, niekonwencjonalna i nie zachęcająca do współpracy.

### Czas zatrzymał się w miejscu

Dla autorów Mortyra II czas jak najbardziej stoi w miejscu pod względem technicznym. Jak ktoś to określił, mniej więcej w epoce Quake'a II, aczkolwiek moim zdaniem - Q II był... ładniejszy. Owszem, **zdarzają się w dzisiejszych czasach brzydsze shootery**, jak chociażby wspomniany Berlin Assignment albo Heavy Machine Gunner, ale o tamtych grach nikt nie napisał „stanowi kontynuację hitu”. Poza tym tak naprawdę nie ma na co patrzeć w Mortyrze, jeśli nie liczyć całkiem, całkiem trawy, jaka zarasta odcinki pomiędzy okopami.

Wszelkie inne tekstury dają po oczach pikselami, a już wybuchy wzbudzają co najwyżej atak śmiechu. No, ja jego! Te kwadraty czarnego koloru jak żywo przypominają kłęby dymu - hehe. Zabawne jest również to, jak padają zwłoki Niemców. Niemal zawsze z rozłożonymi rękoma i nogami. Leżące na śniegu trupy wyglądają, jakby panowie mieli zamiar robić na śniegu „orta”. Komedio. No dobra, żeby nie popadać w całkowite krytykanctwo: całkiem ładne Pantery stworzyli graficy, „ładne” nie oznacza tu „zgodne z prawdą historyczną”, ale ogólnie wyglądają ładnie...

### Ruskie idą

Jeszcze gorsza jest muzyka i dźwięki płynące z głośników. Toż to jest zabójstwo! Za jakie grzechy jesteśmy zmuszani do słuchania tych beznadziejnych lektorów?! **Sven gada jak jakiś niepełnosprawny umysłowo koleś**, drętowo wtóruje mu Gunnar (przy nich nawet dialogi z Klanu czy M jak Miłość wydają się ekspresyjne!), ze nie wspomnę o wszelkich innych postaciach. Czy szanowni panowie lektorzy nie mogliby włożyć choć krzty wysiłku w swą pracę? Wiem, że nędzi nie wam płacą, że do domu daleko i pogoda za oknem kiepska, a głowa boli po imprezie. Ale mimo wszystko...

Podobnie jest z odgłosami. Kiedy pociski trafiają Svena, słyszemy odgłos przypominający kwik prosiaka. Wzięcie apteczki to z kolei dźwięk, jaki wydaje się podczas picia przez słomkę itd. Na wymioty się zbiera, słuchając i patrząc na Mortyra II.

### Mortyr II Porażka

No właśnie. Zamiast podtytułu For Ever dałbym Porażka (albo Never More). **Jest z tysiąc innych rzeczy, na które możemy sensowniej wydać 49 złotych.**

PS A za co ten plus? Po prostu Gemini powiedział, że jeszcze nigdy w CDA takiej oceny nie było. No to jest. **ICDA!**





Nowy rok i już dziewiąty raz mogę napisać słowo „witam” na łamach mojego kącika. No i od razu zabieram się za przedstawianie propozycji na dziś...

SIR TORPEDA | COŚ GRYWALNEGO, COŚ DARMOWEGO!

# Darmowe, dobre? Freeware...

Jeśli znacie coś wartego opisanie tutaj, proszę o nadsyłanie propozycji pod adres [sir-torpeda@internet2.pl](mailto:sir-torpeda@internet2.pl) (Jest tylko jeden warunek: gra musi być dostępna w Sieci). Polecam też zajrzeć na forum CDA do tematu poświęconego specjalnie tej stronie: [www.cdaction.pl/agora/viewtopic.php?t=4840](http://www.cdaction.pl/agora/viewtopic.php?t=4840).

## Tango Strike



- Czasem do rzeczy wielkich nie trzeba tabunu ludzi! Rozumiecie, żołnierzu?
- Tak jest!
- Tu wystarczy mały oddział antyterrorystyczny!

W Tango Strike kierujemy poczynaniami trojgiem uzbrojonych po zęby ludzi. Nasz oddział to indywidualności specjalizujące się w diametralnie odmiennych dziedzinach. Jest Johnson, prawdziwa maszyna do zabijania, nosząca dwukrotnie więcej

amunicji niż pozostała dwójka, piękna Vasquez, kobieta nie musi być najsłabsza – w tym przypadku jest zdecydowanie najżywotniejsza i przy okazji zabiera ze sobą dwa razy tyle ekwipunku dodatkowego co koledzy – przydaje się szczególnie przy noszeniu granatów lub ładunków C4, a grupę zamyka Miles, z najwinniejszymi dłońmi – zdecydowanie najlepiej radzi sobie z podręcznym komputerem i zestawem narzędzi, dzięki którym można otworzyć niejedne drzwi.

Jest to dość nietypowa strzelanka z dużym naciskiem na planowanie taktyczne, gdyż jest tutaj ważny zarówno sprawny umysł jak i szybka ręka – grę można porównać do sławnej serii Rainbow Six, tylko tym razem osadzonym w 2D. Grafika bardzo prosta, podobnie sprawa ma się z dźwiękiem, który jest jakby żywcem wyciągnięty z gier lat osiemdziesiątych. Ale grywalność – oto, w czym tkwi haczyk! Zróżnicowane misje nie pozwalają oderwać się od komputera przez długie godziny.

<http://cdaction.pl/?x=41> – ściągnijcie

## UFO Catcher



Symulator popularnych automatów, z których za pomocą mechanicznego chwytaka wyciągamy pluszaki. Tutaj naszym zadaniem jest łapanie różnych zabawek przedstawiających „zielone lurdziki”.

Mechaniczne ramię aktywujemy wciskając spację, wtedy też zaczyna się ono poruszać po osi Y. Ponowne naciśnięcie tego samego klawisza

powoduje zaakceptowanie położenia na Y i przesunięcie zgodnie z osią X. Gdy spacja zostanie naduszona po raz trzeci, łapka się opuszcza i spróbuje pochwycić zabawkę. Po szczęśliwym wyciągnięciu niespodzianki zaczyna się zabawa w „Jednorękiego Bandytę”. Nagrodą może być m.in. „widok z łapki” ułatwiający rozgrywkę. Kamerę można dowolnie obracać i sprawdzać aktualne położenie ramienia patrząc z różnych perspektyw. Całą zabawę możemy wznowić od poziomu, na którym ostatnio skończyliśmy. Grafika jest ładna i estetyczna – pełne 3D. Na zbliżeniach widać dbałość włożoną w design zabawek. Animacja ruchu maszyny została wykonana poprawnie, a i do dźwięku nie można się przyczepić.

UFO Catcher jest grą dla wszystkich, którzy szukają niecodziennych pomysłów i chwili zabawy: <http://cdaction.pl/?x=44>

## Robotron Blitz



Nie każdy lubi godzinami siedzieć przy komputerze i ja to rozumiem. Właśnie dla takich osób, szukających jedynie chwili odprężenia przed szklanym ekranem, przeznaczony jest Robotron Blitz.

Jedna z szybszych gier arcade, w jakie miałem okazję ostatnio zagrać. Głównym bohaterem kierujemy za pomocą kursorów, odpowiadają one za

ruch postaci, spacji pozwalającej skakać i klawiszy „w”, „s”, „d”, „a” – do nich natomiast przyporządkowany jest kierunek strzelania. Najważniejsza zasada tej gry brzmi następująco: Strzelaj do wszystkiego, co się rusza, a jeśli przy okazji uda ci się uratować paru cywilów, to też dobrze.

Wszystko to zostało okraszone dość ładną dwuwymiarową grafiką i szybką muzyką. Nie jest nam dane jednak podziwianie tego wszystkiego – akcja rozgrywająca się na ekranie monitora wymaga bardzo dużej koncentracji. Mój rekord to ~200 000 punktów... Potem już jest po prostu za szybko... Kto pobije? :) Zachęcam: <http://cdaction.pl/?x=42>

## FLASH



Postanowiłem wprowadzić trochę urozmaicenia – tutaj znajdziecie ciekawe gry stworzone we Flashu. I z niecierpliwością wyczekuję na wasze propozycje co do produkcji tego typu, które warto się opisać.

## Goldminer

Poszukiwanie złota może być naprawdę ciekawym zajęciem. Zadaniem gracza jest wydobycie złota i drogocennych kamieni o łącznej wartości przekraczającej próg określony na początku każdego poziomu, a wszystko to oczywiście w mocno ograniczonym czasie. Górnik używa specjalnej maszyny wyposażonej w ciągle obracający się chwytak. Gdy jest się zadowolonym z jego położenia, wystarczy wcisnąć kursor w dół, a zostanie on wstrzelony w ziemię i już po chwili zacznie wyciągać cenne minerały.

Pomiędzy poziomami można robić zakupy w małym sklepiku, dzięki czemu następne planse mogą być nieco łatwiejsze. Trzeba jednak uważać z zakupami – zbytne szastanie pieniędzmi prowadzi do szybkiej przegrania.

<http://cdaction.pl/?x=47>



# cd-r dvd±r

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California  
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. Products in Europe

**7-56**  
MULTISPEED

## Wypali! Na pewno!

- ▶ parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio, służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- ▶ doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- ▶ najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- ▶ doskonałe wyważenie
- ▶ 56 i 48-krotna prędkość nagrywania CD-R

**Dyskietki**  
10 PCS



**Cake**  
25 CD-R



**Cake**  
10 CD-R



**Cake**  
50 CD-R



**CD-R**

w kopercie



**DVD-R**

w kopercie



**DVD+R**

w kopercie

**Szukaj w sklepach  
na terenie całego kraju!**

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa:  
[www.ultima.pl](http://www.ultima.pl), e-mail: [adam@ultima.pl](mailto:adam@ultima.pl)  
tel. (22) 654-60-43

**ULTIMA**

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.  
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa  
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60  
e-mail: [manta@manta.com.pl](mailto:manta@manta.com.pl), [www.manta.com.pl](http://www.manta.com.pl)



**DVD-R x4**

**Wypalisz  
4.7GB**

**DVD+R x4**



**Slim  
Tower**  
10 PCS



**Slim  
Case**  
1 PCS

### CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 700 Mb +0,1 ♦ Czas nagrywania: 80 min ♦ Średnica dysku: 120 mm +0,1  
Długość fali prom. lasera: 650 nm ♦ Grubość: 1,2 mm ♦ Średnica powierzchni nagrywania: 44,7 mm – 118 mm  
Materiał nośnika: poliwęglan ♦ Warstwa zapisu: italcyanina ♦ Warstwa odbłaskowa: srebro  
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV ♦ Procent odbicia: >65%

### DVD+R & DVD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 4,7 Gb ♦ Czas nagrywania: 120 min ♦ Prędkość nagrywania: x4 ♦ Zgodne ze spec: DVD±R 2.0  
Długość fali prom. lasera: 650 nm ♦ Średnica dysku: 120 mm +0,1 ♦ Średnica otworu: 15 mm  
Grubość: 1,2 mm +0,3/-0,06 mm ♦ Format nagrywania: Data (DVD±ROM), Video (DVD±Video), Audio (DVD±Audio)  
Średnica powierzchni nagrywania: 48 mm ♦ 116 + 0,05 mm ♦ Materiał nośnika: poliwęglan  
Warstwa zapisu: italcyanina ♦ Warstwa odbłaskowa: srebro ♦ Procent odbicia: 45-85% ♦ Żywotność: 100 lat  
Kompatybilność: Plextor, Asus, Pioneer, Toshiba, Sony, Teac, TDK, Nec, LiteOn i inne nagrywarki DVD±R/RW



Witajcie. W tym miesiącu na CoverCD nie znajdziecie offline'owej wersji KMG, gdyż przez ostatni miesiąc nie doszły do niej żadne nowe gry, więc jeśli nie masz dostępu do Internetu, a chcesz zobaczyć więcej tytułów - sięgnij do poprzedniej edycji kącika.

**W tym** numerze poza czterema grami za 3,66 zł obok polecam jeszcze dodatkowo tytuł nieco większy (i jednocześnie droższy). Konkretnie - grę Driv3r w wersji na komórkę. Różni się ona znacznie od swojego niedosłego PeCetowego imiennika (który miał wyjść po wakacjach, a do dziś nie ujrzał półek sklepowych). Kierujemy oczywiście Tannerem, a akcje obserwujemy a la pierwsze GTA. Zachęcam do ściągania i napisania recenzji pod adres kmg@cdaction.pl. Najlepszą recenzję zamieścimy w CDA.



Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS-a o treści **AA99.33886** pod numer **7945** (10,98 zł)

Komórki: **30 40 60** Siemens S55, SL55, MC60, M55; Motorola T720i, V300, V400; Samsung X600, E710, E700; Sony Ericsson Z600, T630, T610

## Jeśli będzie ci mało?

Skoki 2004

AA99.030611

**30 40 60 M S**

Siemens SL55 M55

Ruletka

AA99.030624

**30 40 60 M S**

RealSoccer

AA99.033464

**30 40 60**

Speed Chaser

AA99.031406

**60** Siemens SX-1



## Archery Pro

Lekka, łatwa i przyjemna gra. Właściwie to idąc na łatwiznę, moge was odesłać do recenzji Athens 2004. W niej to Qn'ik pisał o ciekawym i przyjemnym rozwiązaniem łucznicztwa. Zabawa polegała na kierowaniu niesfornym kursorem i wypuszczeniu w odpowiednim momencie strzały. Prawie dokładnie to samo macie, dzięki Archery Pro, na komórce. Do wyboru są dwa tryby gry - trening i turniej. W tym pierwszym nie ma limitu na oddanie strzału, w tym drugim jest on krótki - choć i tak wystarczający, żeby grając po raz pierwszy, zdobyć puchar. Gra ma niestety i wady. Niezależnie od modelu komórki menu wariowało (przeskakiwało o za dużo opcji po naciśnięciu kursora), a na Nokii 3510i w ogóle nie wszystko się na ekranie mieściło (nawet dość ważne napisy). Ale i to nie zmieniało faktu, że Archery to świetna rozluźniająca gra na maksymalnie kilkuminutowe sesje. Sam niejednokrotnie do niej wróce na jakimś przystanku autobusowym...

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS-a o treści **AA99.03387** pod numer **7365**.

Komórki: **30 40 60 M** Siemens S55



## Break Brix

Arkanoid w postaci najczystszej z możliwych. Jedna piłka, mnóstwo cegieł (albo ułożonych w jednolity, gruby mur, albo w szachownicę) i jedna paletka. Żadnych bonusów (no, może poza jedną cegłą, która znika dopiero kilka sekund po uderzeniu - choć trudno nazwać to bonusem), ogólnie po minucie nuda promieniuje od komórki na kilka metrów. Autorzy najwyraźniej zdawali sobie z tego sprawę, więc zamieścili w grze trzy poziomy - w dodatku o tym samym poziomie trudności. Nie ukończyć ich to wielka sztuka - można stracić aż 20 pilek! Ogólnie BB polecam tylko wielkim fanom Arkanoida (są tacy?) i ludziom pragnącym się podbudować niskim poziomem trudności gry. Na koniec podaję dowcip. Mój rekord w grze to 285 punktów. Kto jest w stanie go pobić?...

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS-a o treści **AA99.033437** pod numer **7365**.

Komórki: **30 40 60**



## FOX Boxing

Nadspodziewanie dobra i ładna graficznie. Pięniemy się na szczyt kariery bokserskiej - może nie po trupach, ale na pewno po powalonych w KO przeciwnikach. Sterowanie jest proste, ale oferuje całkiem sporo - wiele rodzajów uderzeń i uników. Na ekranie komórki widzimy rekawice i sylwetkę przeciwnika, którą należy okładać. Im lepsza komórka, tym ten jest bardziej szczegółowy - choć już na najłabszych gra prezentuje się bardzo ładnie. Do wyboru mamy kilka poziomów trudności i agresji zawodnika - czy ma on raczej atakować, czy się bronić. Gra kończy się po dostaniu się na szczyt tabeli - wtedy podlicza punkty za poszczególne pojedynki i wpisuje gracza na listę najlepszych. Warto zaznaczyć, że FOX Boxing nie jest trudna. Kluczem do sukcesu jest tu odpowiednie używanie prawego sierpa i podbródkowego, jednocześnie odpowiednio się ruszając. Nie jest to może rewelacja - ale daje sporą satysfakcję i potrafi odpowiednio odstraszać.

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS-a o treści **AA99.034104** pod numer **7365**.

Komórki: **30 40 60 M** Motorola V400; V600, V65 Siemens S55, Sony Ericsson T610, T630



## Flip It

Zasady i działanie tej logicznej gry są o tyle proste, o ile trudne do wytłumaczenia. Należy ułożyć na planszy ten sam wzór, który jest widoczny na miniaturze. Etapów jest w sumie pięćdziesiąt, ale nie trzeba ich wykonywać po kolei. I bardzo dobrze, bo nietrudno w tej grze się zaciąć. Wymaga ona dużej wyobraźni, choć jest raczej rozrywką „na raz” - w większości (o ile nie we wszystkich) przypadkach istnieje tylko jedna droga do uzyskania danej figury. Nie znaczy to jednak, że gra się szybko znudzi - jeśli ktoś lubi łamigłówki typu kostki rubika, będzie nad Flipitem siedział długo - bo gra łatwa zdecydowanie nie jest.

Dodatkowym elementem teoretycznie uatrakcyjniającym rozgrywkę jest czas. Przy czym o ile na początku pokonywanie etapów trwa naprawdę długo, gdy się już pozna schemat, czas ten można skrócić do kilku sekund. Ogólnie polecam - zwłaszcza lubującym się w grach logicznych i cierpliwym graczom.

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS-a o treści **AA99.033458** pod numer **7365**.

Komórki: **30 40 60**



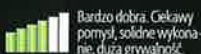
### OCENY



Tylko dla tej gry warto kupić komórkę.



Świetna. Bardzo dobry pomysł, solidnie wykonana, idealne wykonanie.



Bardzo dobra. Ciekawy pomysł, solidnie wykonana, duża grywalność.



Nieźła, choć ma mocno dające się we znaki wady.



Cienutko, gra nudna lub z frustrującymi błędami.



Śmieć totalny - nie warto nań wydawać nawet złotówki.

Jeśli po ściągnięciu gry z numeru 7365 coś nie będzie działać - skontaktujcie się z działem reklamacji. E-mail [javaerror@cdaction.pl](mailto:javaerror@cdaction.pl). Gdyby pojawiły się problemy ze ściągnięciem gry, na 90% oznacza to, że nie masz poprawnie skonfigurowanego WAP-u. Tu pomoże wizyta na stronie operatora ([www.era.pl](http://www.era.pl), [www.plusgsm.pl](http://www.plusgsm.pl) lub [www.idea.pl](http://www.idea.pl)).



# KRÓTKA PIKKA

## ► CARNIVAL CRUISE LINES TYCOON 2005: ISLAND HOPPING

Pamiętacie Lorda Jim'a? Facet w pośpiechu opuścił tonący statek, skacząc do szalupy ratunkowej. To samo - metaforycznie rzecz ujmując - zrobiłem ja po kilku godzinach grania w Carnival Cruise Lines Tycoon 2005: Island Hopping.

**Marynistyczna** przerośnięta jest tu o tyle na miejscu, że w recenzowanej grze naszym zadaniem jest zarządzanie wielkim liniowcem. Musimy budować różnorakie pomieszczenia dla załogi i pasażerów, zatrudniać pracowników i dbać o wystrój statku. Opcji menedżerskich jest niewiele, a na dodatek nie są one ani trochę nowatorskie. Mamy więc do czynienia z kolejnym mało odkrywczym tycoonem. Co więcej, niebawie prostym - jest tylko jeden poziom trudności, na którym, by nie wygrać, trzeba się naprawdę postarać.

CCLT nie stanowi żadnego wyzwania dla gracza inteligentniejszego od paprotki, przez co jest zwyczajnie nudny. Ani grafika, ani oprawa dźwiękowa nie zachwycają. Niemal w grze bugów, a także rozwiązań, które są po prostu nielogiczne. Ta kiepska produkcja jednak ma jedną niebywałą zaletę - jest krótka.

Czy warto przepłynąć się tym liniowcem? Tak, jeśli jego kapitan nazywa się Noe, a z burzowych chmur zaczyna kropić. W przeciwnym razie - nie polecałbym.

► GATUNEK: TYCOON  
► PRODUCENT: ARTEX SOFTWARE  
► DYSTRYBUTOR: ACTIVISION VALUE  
► WWW.ARTEXSOFT.COM

4



## ► DINOS AND BUBBLES

W idealnym świecie ta gra powinna się znaleźć w dziale freeware. Powinna, ale się oczywiście nie znajdzie z jednego prozaicznego powodu - trzeba za nią zapłacić.

**DeB to prosta** platformówka bez przemocy (teoretycznie), przez co jest skierowana do najmłodszych. Czyli tych, których trzeba na krzesło samych wsadzać, bo zdobycie go przekracza jeszcze ich możliwości. Bohatera (jednego z czterech) widzimy z boku. Za zadanie mamy rzucać bańkami mydlanymi w przeciwników. Nic odkrywczego i nic, co mogłoby wciągnąć dorosłego gracza na dłuższą niż minutę.

Etapów jest podobno (nie dotrwałem) 100, różniących się stosunkowo niewiele, jeśli chodzi o konstrukcję i znacznie - kolorystycznie. Grafika jest najmocniejszą stroną gry i tylko ona świadczy o tym, że Dinozaury i Bańki Mydlane (ot, takie moje wolne tłumaczenie) nie są pierwszym tworem dziesięciolatka bawiącego się jakimś programem do tworzenia gier. Jeśli już musisz zająć czymś dziecko - proponuję jednak coś innego.

► GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA  
► PRODUCENT: PLAY  
► DYSTRYBUTOR: PLAY/MAXKIDS  
► WWW.PLAY.COM.PL

3



## ► REEL DEAL SLOTS - NICKELS AND MORE



► GATUNEK: HAZARD  
► PRODUCENT: PHANTOM EFX  
► DYSTRYBUTOR: PHANTOM EFX  
► WWW.PHANTOMEFX.COM

3

Reel Deal Slots - Nickels and More to już czwarta gra Phantom EFX traktująca o automatach pokroju jednorękiego bandyty. Czyżby to oznaczało, że jej poprzedniczki się sprzedawały?

**Twórcy RDS-NaM** udostępnił graczom ponad 30 maszyn do trawienia pieniędzy. Okazuje się jednak, że w ogromnej większości są to różne odmiany dobrze znanego jednorękiego bandyty. Do tego trzeba doliczyć pięć bardzo do siebie podobnych wersji pokera oraz zaledwie dwa w miarę oryginalne automaty. Różnorodności rozrywki nie ratują nawet dołączone do niektórych z maszyn bonusowe gierki, choć kilka z nich jest całkiem strawnych.

**Gra jest zwyczajnie nudna.**

Oprawa graficzna jest tu nawet przyjemna, dźwięki również nie są złe - ale co z tego, kiedy gra jest zwyczajnie nudna? Jak długo można klikać PLAY i

czekać, aż obrazki ułożą się w odpowiedniej konfiguracji? Twórcy RDS-NaM nie wiedzą chyba, że do kasyn ludzie chodzą nie dla pooglądania wirujących rysowniczków, a dla emocji związanych z wygrywaniem i przegrywaniem prawdziwych pieniędzy. Wirtualny hazard z wirtualnym bilonem to zabawa co najwyżej na kilkadziesiąt minut. A i to tylko wtedy, gdy Saper się znudzi.

## ► MOTOCROSS STUNT RACER



**Bez możliwości zmierzenia się z kolegą przy jednym ekranie nie jest warta nawet tego, aby ją włożyć do napędu.**

► GATUNEK: WYŚCIGI  
► PRODUCENT: DIGITAL CONCEPTS  
► DYSTRYBUTOR: PLAY  
► WWW.PLAY.COM.P

2

Kolejna gra z oferty dystrybucyjnej hurtowni Play. Grafika - sprzed dziesięciu lat. Cena - 10 złotych. Jak jakoś przetrwać za czasami produkcyjne 50% (w tym momencie o taktowaniu zegara).

**Krótko: plansze**, na której ścigamy się z innymi motocyklistami, widzimy z rzutu izometrycznego. Sterowanie małutkimi motorami odbywać się może za pomocą klawiatury (niewygodne) lub myszy (dużo lepiej), w tym drugim przypadku po prostu należy wskazać miejsce, w które ma jechać motor. Wszystko to przypomina nieco znane ze szkół ze słabymi

komputerami gry typu „żużel”. Ta różni się jedynie sterowaniem, trzema trybami rozrywki (oprócz wyścigu jest jeszcze wolna jazda i akrobacje) i oprawą graficzną na miarę... 1995 roku.

Prawdę powiedziawszy, niewiele zabrakło, bym tej grze dał nawet dwa razy wyższą ocenę. Wystarczyło dodać jeden niezwykle istotny element - multiplayer. Bez możliwości zmierzenia się z kolegą przy jednym ekranie (o sieci już nawet nie mówię) ta gra nie jest warta nawet tego, aby ją włożyć do napędu. Nie mówiąc o 10 złotych, które chce za nią polski dystrybutor.



UGLY JOE | NA CO CZEKAMY W 2005?

### Advent Rising

PIERWSZY KWARTAŁ 2005  
TPP



Gra akcji na Unreal Warfare Engine, scenariusz napisał słynny Orson Scott Card. Patrz też CDA 06/2004.

### ALFA AntiTerror

PIERWSZY KWARTAŁ 2005  
FPS/TAKTYCZNY



Symulacja rosyjskich antyterrorystów. A ci, jak wiadomo, cackać się nie lubią (Biełan, Dubrowka etc.), więc może być... hm... ciekawie...

### Area 51

PIERWSZY KWARTAŁ 2005  
AKCJA



W grze o takim tytule na pewno nie walczyć ze smokami - musimy spenetrować słynną - skądinąd - bazę, w której to ponoć przechowywane są szczątki (i nie tylko!) UFO. Okazuje się, że „nie tylko” - to nader szerokie pojęcie. I straszne.

### Battlefield 2

PIERWSZY KWARTAŁ 2005  
FPS/ONLINE



Czyli znów postrzelamy sobie do botów i/lub dziesiątków innych graczy, tym razem we współczesnych realiach. Więcej już niedługo!

### Battlestations: Midway

PIERWSZY KWARTAŁ 2005  
AKCJA/STRATEGIA



Zręcznościówka zaprawiona odrobiną symulacją, Pacyfik 1942 - ciekawe czasy dla pilotów. Kierujemy też okrętami wojennymi (także podwodnymi), i to po obu stronach konfliktu.

### Black & White 2

PIERWSZY KWARTAŁ 2005  
SIM



Cip, cip, chowańcu, come to daddy. :) Molyneux wziął sobie do serca to, co irytowało graczy w pierwszej części i ponoć zostawił w sequelu tylko to, co było najlepsze... Oby. Patrz też CDA 05/2004.

# PREMIERY

Oto lista około 50 gier, na które szczególnie czekamy - wraz z PRZYPUSZCZALNYMI datami premier. Znając życie spora część z nich mniej lub bardziej się „obsunie”, więc proszę traktować owe terminy jako daty orientacyjne - i podchodzić do nich z „taką pewną nieufnością” (Ciekawe, ile osób jeszcze pamięta Annę Patrycy i co ona reklamowała?)

(Niestety nie do każdej gry udało się nam znaleźć screeny).

### Blitzkrieg II

PIERWSZY KWARTAŁ 2005  
RTS



„War, war, never changes”... Kolejny bardzo ładnie wyglądający RTS w realiach II wojny. Patrz też CDA 04/2004.



**BloodRayne 2**

STYCZEŃ 2005  
TPP/AKCJA



Seksowna dhampirzycy powraca. Już nas się... w dółkach na samą myśl. Oby tylko gierka nie ssala. :) Patrz też CDA 04/2004 i DVD w tym numerze.

**Boiling Point: Road to Hell (\*)**

PIERWSZY KWARTAŁ 2005  
RPG/AKCJA/FPS



Czyli kolejna rosyjska gra, która ma spore szanse namieszać wśród fanów gatunku. (\*) dawniej znana jako Xenius

Pod względem swobody ruchu (teren 25x25 km, żadnych leveli!) ma przewyższyć Far Cry...

**Championship Manager 5**

STYCZEŃ 2005  
MENEDŻER PIKARSKI



Na pewno fani tego gatunku gier nerwowo już się obliczają, czekając na premierę...

**Close Combat: First To Fight**

PIERWSZY KWARTAŁ 2005  
FPS



Czyli o tym, jak cykl doskonałych i nietypowych RTS-ów z czasów II wojny (symulacja działań żołnierzy) został przerobiony na coś w stylu Full Spectrum Warriora (współczesność, marines, Bliski Wschód). Fani strategii ronią łzy, reszta się cieszy...

**Cold Fear**

MARZEC 2005  
AKCJA

**Cossacks II - Napoleonic Wars**

PIERWSZY KWARTAŁ 2005  
RTS



"Kozacy - wojownicze plemię rosyjskie, rzucające się na wroga z okrzykiem »Yob twoju mat!!«, co oznacza »Bóg jest z nami!!« - autentyczna definicja Kozaków z pewnej francuskiej encyklopedii z końca XIX wieku...

**Dragon Age**

DRUGI KWARTAŁ 2005  
CRPG



Czyli gra, którą powinni zainteresować się wszyscy, którzy kochają Neverwinter Nights.

**Dungeons & Dragons Online**

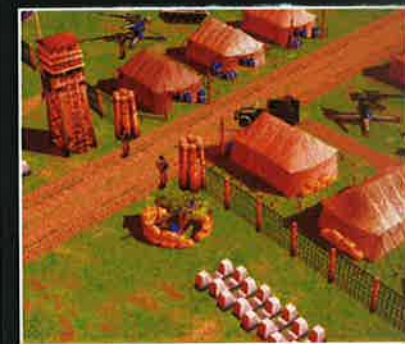
PIERWSZY KWARTAŁ 2005  
MMORPG



Online'owa, rozbudowana gra fantasy, zresztą tytuł jest chyba wymowny?

**Empire Earth 2**

DRUGI KWARTAŁ 2005  
RTS/STRATEGIA



Tym razem mamy dostęp do 14 cywilizacji. Chcecie złożyć tylek Rzymianom za pomocą np. Majów? Powinno dać się zrobić...

# 2005

**Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**

PIERWSZY KWARTAŁ 2005  
HORROR

Mitrroczny, ciemny, klaustrofobiczny horror na motywach twórczości Lovecrafta. Zapowiadany od - ho, ho... może w końcu się nam objawi? Patrz też CDA 09/2003.

Pamiętajcie - NIGDY, pod żadnym pozorem nie wchodźcie na porzucony, dryfujący statek wielorybnicy. A jak już, nie zapomnijcie oczekiwać najgorszego.

**Conquest 2: The Vyrilum Uprising**

CZWARTY KWARTAŁ 2005  
STRATEGIA



Skomplikowana kosmiczna strategia. Fani wiedzą, o co chodzi, reszcie i tak ta gra zwisa. :)

**Dungeon Siege II**

PIERWSZY KWARTAŁ 2005  
CRPG/AKCJA



Najśłynniejszy (obok Diablo) hack'n'slash fantasy powraca! Oby w chwale... Patrz Temat Numeru w tym numerze.





## Freedom Force 2

STYCZEŃ/MARZEC 2005  
MMORPG

Pamiętacie grę, w której mogliśmy wcielić się w rozmaitych superherosów rodem z komiksów? No, to będzie jej następna część. I tyle wiadomo. :(

## Galactic Civilizations 2

PIERWSZY KWARTAŁ 2005  
STRATEGIA

Kolejny sequel kosmicznej strategii dla maniaków tego typu roz(g)rywki.

## Ghost Recon 2

PIERWSZY KWARTAŁ 2005  
FPS/TAKTYCZNY



Tym razem rozrabiamy w Korei, w której dzieją się rzeczy mrozące krew w żyłach. Nawet Chińczycy się wystraszyli, a to już coś znaczy. :) Patrz CDA 13/2004.

## Grand Theft Auto: San Andreas

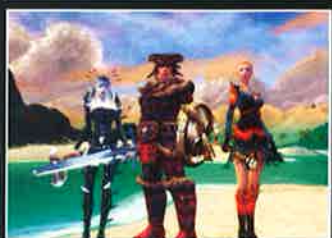
MAJ/SIERPIEŃ 2005  
AKCJA



Czyli wcielania się w "very, very bad boya" część następną. Odsyłam zresztą do Tematu Numeru sprzed miesiąca...

## Guild Wars

PIERWSZY KWARTAŁ 2005  
MMORPG



Obiecująco wyglądająca gra online osadzona w realiach fantasy.

## Heroes of Might & Magic V

PIERWSZY KWARTAŁ 2005  
STRATEGIA

Tu też nie wydaje mi się, by trzeba było cokolwiek tłumaczyć zainteresowanym tą grą graczom... O samej grze niestety nic nie wiadomo.

## Juiced

CZERWIEC 2005  
SAMOCHODÓWKA



## Officers (\*)

PIERWSZY KWARTAŁ 2005  
STRATEGIA



Rosyjska próba ekspansji w strategii osadzonej w realich II wojny. Może być pieźle! Patrz też CDA 05/2004.

(\*) znana dawniej jako KOMBAT

Czyli 'relaunch' dość mocno skrytykowanej samochodówki. Ponoć po półrocznym dopieszczeniu ma być nie do poznania... Patrz też CDA 11/2004.

## Matrix Online, The

STYCZEŃ 2005  
ONLINE



Tytuł chyba mówi wszystko. :)

## Movies, The

PIERWSZY KWARTAŁ 2005  
SIM



Gra o tym, jak się robi filmy. Jeśli spełni się choć połowa obietnic - będzie bosko. Patrz też CDA 13/2003.

## Origin Of The Species

PIERWSZY KWARTAŁ 2005  
RPG



Czyli o broni biologicznej, inżynierii genetycznej, olbrzymich robalach i tego typu przyjemnościach. Może być pięknie - taki horrorzasty Beyond Good & Evil?

## Phase: Exodus

PIERWSZY KWARTAŁ 2005  
RTG



Postapokaliptyczny świat (bliska przyszłość), a konkretnie to okolice Bajkału, Syberia. Tam nawet dzisiaj trudno wytrzymać, a co dopiero po Armageddonie...





**Playboy: The Mansion**

PIERWSZY KWARTAŁ 2005

SIM

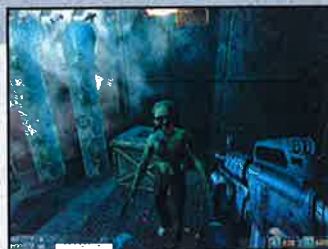


Ładne laski, imprezy, i w ogóle jak fajnie jest być wydawcą Playboya. Patrz Temat Numeru w CDA 13/04.

**Psychotoxic: the 4th Horseman**

PIERWSZY KWARTAŁ 2005

FPS



Nowy Jork, rok 2020. Nadciągają cztery jeźdźcy Apokalipsy. I to nie żart. Oni naprawdę nadchodzą. „Rzeźnia” to będzie za małe słowo. :)

**Quake 4**

KWIECIEŃ 2005

FPS



Czwarta część kultowej serii, na engine'ie Doom 3. Co tu więcej trzeba mówić?

**Roots, The**

LUTY 2005

TPP/AKCJA/PRZYGODA



Miodne połączenie tego, co najlepsze w powyżej wymienionych gatunkach, okraszane ładną grafiką. Patrz też CDA 09/2004.

**S.T.A.L.K.E.R. - The Shadow of Chernobyl**

PIERWSZY KWARTAŁ 2005

FPS/SIM



O tej grze mówiliśmy już tak wiele razy, że chyba nie ma sensu przedstawiać jej po raz kolejny? A jakby co: w Czernobylu dzieją się DZIWNIE rzeczy... Patrz Temat Numeru w CDA 04/2004.

**Serious Sam 2**

PIERWSZY KWARTAŁ 2005

FPS



Czyli powrót mięśniaka-egocentryka, kwintesencja ładnie pokazanej rzeźni bez cienia myśli. Poza tym świetna gierka. :)

**Silent Hunter 3**

PIERWSZY KWARTAŁ 2005

SIM



I jeszcze raz usłyszymy „kapitanie, niszczyciel atakuje nas bombami głębinowymi” - tyle, że tym razem będzie to dużo ładniej wyglądać niż poprzednio. Patrz też CDA 06/2004.

**Splinter Cell: Chaos Theory**

MAJ 2005

RPP/AKCJA

Rok 2008 - nasz bohater po raz kolejny skrada się i przemyka, i czai, i... ech, dajcie nam tę grę! :) Patrz też CDA 11/2004.

**Star Wars: KOTOR II: The Sith Lords**

LUTY 2005

CRPG

Kontynuacja jednej z najlepszych gier RPG ubiegłego roku - zresztą pamiętacie Temat Numeru z CDA 11/2004?







## Star Wars Republic Commando

STYCZEŃ/MARZEC 2005  
TAKTYCZNY FPS

Czyli nie dość, że symulacja działania żołnierzy, to jeszcze osadzona w świecie SW. Niam, niam.

## Starship Troopers

DRUGI KWARTAŁ 2005  
FPS



Dzielni żołnierze versus hordy rozmaitych robali. Na motywach kultowej książki Heinleina i kultowego (aczkolwiek w nieco inny sposób) filmu.

## Stolen

MARZEC 2005  
AKCJA/TPP



Hiperrealistyczna skradanka z kobietą-złodziejką w roli głównej, w cyberpunkowym sosie.

## Survivor

DRUGI KWARTAŁ 2005  
SIM



To może być czarny koń tego roku: po prostu (???) przeżyj autentyczne słynne kataklizmy ostatnich 100 lat. Hiroszima, 11/09/2001, huragany, trzęsienia ziemi, zatonięcie Titanica.

## Sudden Strike 3

PIERWSZY KWARTAŁ 2005  
RTS  
Czyli kolejny RTS z akcją osadzoną w czasach II wojny.

## SWAT 4

PIERWSZY KWARTAŁ 2005  
FPS/TAKTYKA



16 misji, w których wcielamy się w antyterrorystów, wszystko na engine'ie Unrealce (powered Unreal).

## Tabula Rasa

DRUGI KWARTAŁ 2005  
MMORPG



Multiplayerowy RPG, w którego tworzeniu maczał palce niejaki Richard Garriott, miks s.f. i fantasy, z muzyką Chrisa Vrenna grającego ongiś w Nine Inch Nails.

## Telladar Chronicles: Decline

CZWARTY KWARTAŁ 2005  
RTS/CRPG



Sami twórcy nie ukrywają, że wzięli to, co najlepsze z gier takich jak Master of Magic oraz Warhammer: Dark Omen, do tego zaś dołożyli sporo własnych pomysłów.

## Universal Combat: Hold the Line

PIERWSZY KWARTAŁ 2005  
SYMULATOR



Symulacja kosmicznego myśliwca (choć nie tylko, nie tylko).

## Witcher. The (Wiedźmin)

SZEROKO POJĘTY ROK 2005  
CRPG

Czyli Geralt: podbija świat fanów RPG? Nie wiadomo, ale życzymy mu tego z całego serca. Patrz Temat Numeru 06/2004 i zapowiedź sprzed miesiąca.







BAR JED

# Half-Life 2 kontra piraci

HALF-LIFE 2



Nie jeden z nas obficie przeklinał Gabe'a Newella i jego Valve, gdy w eter poszła wiadomość o kolejnym przełożeniu daty wydania gry, na długo przed premierą której rzesze graczy odprowadzały tajemnicze modły – chodzi oczywiście o Half-Life'a 2.

**Ostatecznie premiera** HL2 została ustalona na 16 listopada. Część graczy od dłuższego czasu już mogła pobierać przez Steam (specjalny program opracowany przez Valve, który służy m.in. do grania w gry tej firmy przez Internet) zablokowaną wersję gry, którą następnie, oczywiście po wykupieniu klucza serijnego, mogła być odblokowana – dokładnie w dniu premiery. Można by pomyśleć, że to wręcz idealna okazja dla crackerów, by HL2 zdobyć szybciej i czym prędzej wypuścić do Sieci. Tak się jednak nie stało – gra okazała się dostatecznie dobrze zakodowana i nikomu nie udało się tego zabezpieczenia złamać. Co ciekawe, Valve szczeni się tym, że udało im się uniknąć wcześniejszego wycieku gry – przed zaplanowaną premierą. **To nie do końca zgodne z prawdą.** Owszem, pierwsze piraty pojawiły się w Internecie dopiero 16 listopada, ale w praktyce niektórzy szczęśliwcy ściskali pudełko z HL2 nawet tydzień (sic!) przed tą datą!

Jak to możliwe? Otóż, problem leżał, jak się okazało, po stronie sklepów, które zajmują się dystrybucją gier komputerowych. Płytki z najnowszym dziełkiem Valve trafiały do nich znacznie wcześniej, aby uniknąć sytuacji, w której dany sprzedawca nie dysponowałby egzemplarzem gry, podczas gdy w kolejce ciągle ustawiali się po nią spragnieni emocjami gracze. Oczywiście Vivendi (dystrybutor gry) surowo zabronił jakiegokolwiek „pośpiechu”; ale nie wszyscy okazali się do końca uczciwi. Czarną owcą okazał się jeden z oddziałów amerykańskiego Best Buy,

który prawdopodobnie (źródłem są sami gracze, bo ani Vivendi, ani Valve, ani tym bardziej Best Buy nie zajęli w tej sprawie stanowiska) już 11 listopada wypuścił do obrotu niewielką liczbę egzemplarzy HL2. I jak nietrudno się domyślić – to wystarczyło, by w Sieci pojawiły się nielegalne kopie.

Ale... developerzy nowego Half-Life'a wprowadzili do kodu gry jeszcze jedno zabezpieczenie, które miało ostatecznie pokrzyżować szlaki piratom (co także nie do końca się udało, ale o tym później) – do uruchomienia gry konieczne jest połączenie się z Internetem, bo gra podczas instalacji wymaga od nas, czy tego chcemy, czy nie, zarejestrowania swojej kopii na Steamie. Jeśli tego nie dokonamy, nawet mimo że posiadamy oryginalną wersję – pozostanie dla nas zablokowana i nie będziemy w nią mogli zagrać. Wniosekować należy z tego, że mimo wspomnianego już „przekreślenia” w Best Buy, to ostatecznie jedynie, co mogli ci „przedwcześni” nabywcy zrobić, to ustawić pudełeczko na półce, bo aktywaacja tak czy siak stała się możliwa dopiero 16 listopada.

Chyba nikogo nie zdziwi wiadomość, że wiele „studiów” crackerskich już na długo przed premierą przygotowywało się do położenia rąk na nowym HL. Początkowo wydawało się, że wszystko poszło zgodnie z planem – już w dniu premiery, późnym wieczorem, spiracona wersja dzieła Valve znalazła się w Internecie. Szybko jednak euforia opadła, gdy na poszczególnych forach zaczęły się pojawiać sygnały, że coś jest nie tak. Pomijając już fakt, że część z tych plików była fałszywa (po pobraniu i rozpakowaniu pokazywały się puste pliki), to w samej grze pojawiło się sporo problemów. Przede wszystkim zaskakujący dla piratów okazał się system, który nawet podczas grania łączył się z serwerem Steam i jeżeli coś było nie tak (czytaj: jeżeli używana była nielegalna kopia), wyrzucał bezceremonialnie gracza do Windows. Co więcej, raz po



raz pojawiały się komunikaty o problemach z zapisywaniem stanu gry i Sztuczną Inteligencją (na ekranie pojawiał się nonszalancki szarobury napis 'A.I. Disabled' - co to oznacza, każdy wie).

Na kontratak piratów nie trzeba było zbyt długo czekać, a konkretnie trzy dni, bo już 19 listopada uderzyła kolejna, poprawiona wersja. Można było się spodziewać wszystkiego, ale chyba nie tak zdecydowanej i szybkiej reakcji Valve. Pierwszy cios spadł około 20 listopada, kiedy to najbardziej zaawansowane w łamania HL2 „studio” Emporio niespodziewanie zamilkło. Oficjalnego komunikatu nie było, ale nerwowe szeptu przetaczające się przez społeczność graczy były jednoznaczne – ingerencja „sił wyższych” (Vivendi albo samo Valve).

Drugie uderzenie nastąpiło trzy dni później (23 dnia listopada) i było jeszcze bardziej niespodziewane niż to poprzednie. Oficjalny komunikat Gabe'a Newella był krótki i prosty, ale dla wielu „nielegalnych” fanów HL2 zabrzmiał jak wyrok „Rozpoczęliśmy zamykanie i banowanie użytkowników, którzy używają pirackiej wersji HL2”. Dane były zatrważające, jednego tylko dnia zamknięto 20 000

kont, a kolejne sukcesywnie podnosiły tę liczbę.

W chwili gdy piszę te słowa, jest dokładnie 26 listopada, a wiele spraw nie jest jeszcze do końca wyjaśnionych. Wiemy już, że HL2 zawiera sporo różnych, mniejszych i większych bugów. Valve już w tej chwili obiecuje patche, ale te będą dostępne tylko i wyłącznie przez Steam, co ma jeszcze boleśniej dotknąć piratów. O multiplayerze posiadacze nielegalnych wersji mogą w tej chwili tylko pomarzyć. Trzeba sobie to powiedzieć – tym razem komputerowy underground przegrał tę bitwę. A przynajmniej pierwszą jej fazę, bo z tego, co wiem, ponoć jest już wersja, która umożliwia grę w singlu bez połączenia się z Netem.

Tak czy siak – piratom jest coraz trudniej. A że przy okazji uczciwym nabywcom też (nie pogrążaj bez Neta, skomplikowany i długi proces instalacji, gra via Net kosztuje tyle samo co w sklepie, choć w teorii przecież powinno być taniej, bo bez marż pośredników itd.) – to już zupełnie inna bajka... i temat na zupełnie inny tekst. [GDA]



SŁAWEK „SLIP” LIPOWSKI, E-MAIL: SLIP@CDACTION.PL



Gra Half-Life 2 już od połowy listopada dostępna jest w naszym kraju, jednak niestety (ewentualnie -stety, w zależności od upodobań) jedynie w oryginalnej, angielskiej wersji językowej. Podobno 'english is easy', jednak istnieją na pewno gracze, którzy poza 'new game', 'options' i ewentualnie 'quit' nie za wiele z gry rozumieją. Często nawet i ci, którzy uczą się angielskiego już ładnych kilka lat, miewają problemy z dokładnym zrozumieniem fabuły.

W tym miejscu dochodzimy do oczywistego niemal wniosku – przydałaby się polonizacja. Rodzimy dystrybutor jednak takowej nie przygotował, ale znalazła się grupa zapaleńców, która postanowiła spolszczyć grę na własną rękę. Nieoficjalnie, rzecz jasna.

# HALF-LIFE 2 PL?!

**Polonizacja** ma mieć charakter kinowy, czyli do gry zostaną dodane napisy z polskim tekstem. Szczepie mówiąc, w momencie gdy dotarła do mnie informacja o owym projekcie, byłem do niego bardzo pozytywnie nastawiony... a potem odwiedziłem jego stronę internetową (<http://www.half-life2pl.info>) i już nic nie było tak jak dawniej. Już w tekście powitalnym w oczy kłuje „(...) czyli HalfLife'a 2! Czego (...)”. Jestem w stanie zrozumieć, że komuś omsknął się palec i zamiast nacisnąć „-”, uderzył w „0”, a nawet to, że ktoś z pośpiechu nie postawił spacji po znaku wykrzyknika, ale nie pojmuję, czemu nikomu nie chciało się tego poprawić...

Ale to jeszcze nic. Przeglądając wrywkowo newsy napotkałem na coś takiego: „a to oznacza, że polonizacja nabrała tempa!”. Jeśli autor newsa chciał zakomunikować, że prace nad polonizacją nabrały tempa, to wyraźnie mu nie wyszło. Kolejny słodki buraczek czekał na mnie na forum tegoż serwisu, na którym odwiedzający go gracze razem z autorami projektu dyskutowali na temat klimatu kwestii wypowiedzianych przez, jak to przeczytałem „Dr. Breen”. Szkoda tylko, że nikt nie zwrócił uwagi na to, że po skrócie od doktor nie stawia się kropki, o tym, iż - nie wiadomo, czemu - „dr” pisane jest wielką literą nie wspominając.

Jakakolwiek strona projektu by nie była i ile bym potknął językowych na niej nie zależało, nie zmienia to faktu, że to tylko otoczka. Do samego tłumaczenia ekipa, która deklaruje, że podejmuje się zrobienia czegoś, czego dystrybutor gry - ich zdaniem - zrobić nie może, czy nawet się boi, przyłożyła się na pewno dużo bardziej. Prawda? Chyba jednak nie do końca... Wystarczy przyrzeć się przykładowym screenom. „Jestem Dr. Mossman, Dr. Judith Mossman” - jeśli taki przykładowy tekst ma prezentować „profesjonalizm” tłumaczenia, o którym autorzy tak zawzięcie przekonują, to ja dziękuję, postoję... Stawianie kropki po „dr” to rażąco, ale często spotykany błąd. Jednak pierwszy raz widzę, żeby ktoś po „dr” stawiał przecinek! O kwestii pisowni tego skrótu wielką literą już wspominałem. Błędy inter-

punkcyjne i składniowe, brakujące spacje, dziwnie skonstruowane zdania... Czyżby jednak okazało się, że lokalizacja gry to nie jest wcale taki łatwy kawałek chleba? Dziwne, nie?

Szef projektu zapewnił mnie podczas rozmowy, że wszystkie teksty zostaną poddane korekcie i będą sprawdzone w grze. Wydaje się to potwierdzać fakt, że na stronie znalazłem jakby nowszą wersję screena z wcześniej omawianym fragmentem w nieco poprawionej wersji, a mianowicie: „Jestem Dr. Mossman, Judith Mossman”. Prawie dobrze :) Może przy kolejnym podejściu w końcu tekst ten przybierze postać „Jestem dr Mossman, Judith Mossman”, kto wie. A może i doczekamy się „doktor” zamiast „dr”, bo kto używa „dr” w dialogach? :

W chwili gdy ten numer CDA spoczywa w waszych rękach, polonizacja albo jest już gotowa, albo ukaże się lada moment, czytaj - w styczniu, a przynajmniej tak zapewniali autorzy. Szczepie

nam nadzieję, że moje obawy okażą się przesadzone i że tekst w CDA będzie dla nich dodatkową motywacją przy starannej korekcie tekstu. Odwiedźcie stronę <http://www.half-life2pl.info>, pobierzcie łatkę polonizującą grę Half-Life 2, jeśli tylko jest już dostępna, zainstalujcie, zagrajcie i oceńcie sami, czy obietnica została spełniona. Swoją drogą, cóż za wspaniałe tępo pracy - polonizacja w 2 tygodnie od premiery. No, no... ICDA!



FPP MegaZin 37 na CD

Na nośniku dołączonym do CDA znajdziecie trzydzieste ósme wydanie FPP MegaZinu, a w nim zapowiedzi (Hellforces, Hollow, The Unseelie), recenzje (Call of Duty vs. Enemy Territory, Chrome, The Suffering), felietony, FPS Hollywood, dział Sprzęt, a także Galeria i Download! Zapraszamy do czytania, jak również do współtworzenia zinu (szczegóły w numerze, w dziale Rekrutacja).



# Wreszcie możesz zostać Ninją!



**PREMIERA! REWELACYJNA PLATFORMÓWKA NA PC!!!**

**nova gra**  
2 CD

**TYLKO 18,50 zł**

**WYDANIE SPECJALNE CDA**

**PREMIERA STYCZEŃ 2005**

**nova gra**

**I-Ninja**

**UWOLNIJ WŁASNE MOCE NINJA**

W zestawie:

- pełna wersja gry I-Ninja (2 CD)
- instrukcja w języku polskim
- poradnik do gry
- plan lekcji i kalendarz
- dwa plakaty

**Zrób to z Novą Grą!**



- Kochanie, co byś powiedział, gdybyśmy wzięli ślub w Boże Narodzenie?  
- Daj spokój! Po co mamy sobie psuć święta?

...BO POWAGA ZABIJA POWOL!  
**Joe Monster.org**  
INSTYTUT ROZRYWKI INTERNETOWEJ



# Ave!

Witam w większym, bo świątecznym wydaniu tego działu. A skoro święta – to sporo tekstów „okołoświątecznych” (choć nie tylko), wyszperanych lub stworzonych dla was przez redakcję CDA i zaprzyjaźniony serwis joemonster.org. Jak zawsze życzę dużo śmiechu przy lekturze... oraz Wesołych Świąt i szczęśliwego Nowego Roku. Niech jedyne łzy, które popłyną z waszych oczu w 2005, będą łzami ze śmiechu...

## X-mas-roll-out, czyli Boże Narodzenie 2004

[Przetłumaczyć i zaadaptować Moosehead]

O świątach w sierpniu? Ależ tak! Święta Bożego Narodzenia to zaawansowane logistyczne przedsięwzięcie i nie wolno odkładać jego planowania na ostatnią chwilę. W tym roku zmęczony Święty Mikołaj, chcąc usprawnić organizację w tym roku, zwrócił się z prośbą o wsparcie do znanej firmy konsultingowej.

Szpiedzy CDA zdobyli wewnętrzny, ściśle tajny raport z wykonania akcji...

Jak wykazał feedback z Bożego Narodzenia Anno 2003, Boże Narodzenie już nie nazywa się Bożym Narodzeniem, lecz X-mas, tak więc Święty Mikołaj zmienia nick na (roboczo) X-man. Ponieważ X-mas 2004 już tuż, tuż, najwyższy czas już teraz rozpocząć świąteczne przygotowania – ou, przepraszam: rozpocząć X-mas-roll-out, tak by przygotować X-mas-mailing-action a.s.a.p.

Wskazówka: kick-off meeting (wcześniejszy advent) dla tegorocznego projektu SANCROS (Santa Claus Road Show) odbędzie się już 31 sierpnia 2004. Dlatego oficjalne come-together wszystkich organizujących committees pod przewodnictwem CIO (Christmas Illumination Officer) przełożone zostaje na 6 grudnia.

Odbiliśmy właśnie project-status-meeting, podczas którego w workshopach opracowana została to-do-list oraz jednolite job descriptions. Dzięki temu jasno zdefiniowane zostały obszary kompetencji, zapewniające powerful performance na ewencie dla klientów oraz zoptymalizowana alokacja prezentów, co z kolei pozytywnie wpłynęło na service-level oraz wspierze globalną implementację X-mas jako nowego brandu. Meeting ten służył jednocześnie ustaleniu z Co-Headem Christmas Markets (Renifer Rudolf) organizacji przebiegów, opracowaniu kanałów dystrybucji prezentów do odpowiednich private-donation-centers oraz jasnemu zdefiniowaniu grup docelowych.

Na początek w Internecie udostępnione zostaną tak zwane present-units. Service-providerzy (aniołki, elfy i renifery) zostali już poinformowani w drodze conference call i wszystkie core competences zostały rozdzielone.

System incentives oraz zamknięty team-building-event w odpowiedniej lokalizacji mają zadbać o wysoki level motywacji oraz pomóc w stworzeniu jednolitej

corporate culture oraz identity.

Propozycja, aby każdemu aniołkowi udostępnić możliwość pracy z coachem, została czasowo oddalona ze względów na znaczne obciążenie budżetu. Zamiast tego na dodatkowej Client Management Conference ustalono, że w okręgu testowym uruchomi się projekt pilotowy – hotline (3,77 + VAT za minutę) dla krótkoterminowych życzeń świątecznych, aby zwiększyć poziom added value wśród obdarowanych.

Poprzez zaawansowany technologicznie System Technicznej Obsługi "Lepiej ewentualnie Ciekawiej" (STOLeC) możliwy jest także controlling benchmarku dla każdego private-donation center.

Po tym, jak w drodze external consultingu ustalony został nowy koncept literatury oraz format layoutów, także tegoroczna edycja kalendarza adventowego (Advent Calendar Release 2.004) jest już przygotowana. Ukazuje się on jako flyer, uzupełniony leafletem z terminami oraz jako newsletter z bieżącym updatingiem.

Wysokonakładowe lowcost-giveaways będą służyły jako teaser oraz flankujące działania marketingowe. Następnie odbył się intensywny brain storming celem uzyskania konsensu co do mission statement. Brzmi on w tym roku: "Let's keep the candles burning" i zastępuje dotychczasowe "Wesołych Świąt".

Święty Mikołaj miał wprawdzie początkowo wątpliwości co do tak gruntownego corporate-redesigningu, ale ostatecznie zaakceptował progresywną koncepcję consultingową i pochwalił know-how swoich investor-relation-managerów.

W tym duchu życzymy sukcesów w X-mas preparations w edycji 2004.



## PRZYGODY KILARY



Marek Lenc

## Dlaczego św. Mikołaj zostanie w przyszłym roku ukarany

Drogi Mikołaju

Musisz być zaskoczony, że piszę do Ciebie dziś, 31 grudnia. No cóż, bardzo pragnąłbym wyjaśnić pewne sprawy, które miały miejsce od początku miesiąca, kiedy, pełen złudzeń, napisałem do Ciebie list.

Prosiłem o rower, kolejkę elektryczną, parę rolek oraz strój do piłki nożnej. Zniszczyłem sobie umysł ucząc się przez cały rok. Nie tylko byłem pierwszy w klasie, ale miałem też najlepsze oceny w całej szkole. I nie kłamie, jak powiem, że nie było nikogo w całej okolicy, kto zachowywałby się lepiej ode mnie wobec rodziców, braci, przyjaciół i sąsiadów. Byłem posłuszny i nawet pomagałem starszym przechodzić przez ulicę.

Faktycznie nie było niczego niemożliwego dla mnie do zrobienia, czego bym nie zrobił dla ludzkości.

I gdzie Ty masz jaja, żeby dać mi jakieś pie\*\*\*one jo-jo, kijowy

gwizdek i parę wstrętnych skarpetek?

Co Ty sobie, ku\*\*a, wyobrażałeś, stary pierdzielu, że robisz ze mnie frajera przez cały rok, żeby na koniec pod choinkę puścić mi takie g\*\*wno? I na dodatek, jakbyś jeszcze mnie za mało wydymał, temu małemu pionkowi z napręciwka dałeś tyle zabawek, że ledwo do domu wszedł. Żeby Ci nie widział, jak próbujesz zmieścić to swoje wielkie, tłuste dupsko w moim kominie w przyszłym roku. Wypie\*\*\*ę Cię. Obrzucę te Twoje durne renifery kamieniami i wypłoszę je i będziesz musiał zasuwać na ten swój \*\*\*\*\* biegun północny na piechotę, tak jak ja muszę zasuwać, skoro nie przywoziłeś mi tego zasnętego roweru.

PI\*\*\*OL SIĘ, MIKOŁAJU

W przyszłym roku się przekonasz, jaki mogę być wstrętny, Ty GRUBY DEBILU.

Z poważaniem Jasio

## PRZYGODY KILARY



Marek Lenc







# Archium X

## - dossier Świętego Mikołaja

imię: Mikołaj  
nazwisko: nieznane  
pseudonim: Święty  
zawód: roznosiciel zabawek  
pochodzenie zabawek: nieznane, być może zamówia u rosyjskiej mafii, a może przemycia w nich amfetaminę lub jakieś inne dobra doczesne  
obywatelstwo: nieznane - niby z Laponii, ale czy ktokolwiek widział jego paszport?

Nie sądzę!  
znaki szczególne: gruby, w czerwonym wdzianku, żeby wszyscy dealery go rozpoznawali. Lata zaprzęgiem reniferów (to chyba niezły stuff zajarzał). Znam wiele opowieści o halucynacjach, zwiadach i temu podobnych „akcjach”, ale żeby latać zaprzęgiem reniferów - to jest to!  
rodzina: żona - Mary Christmas  
dzieci: nie ma  
znani współnicy: elfy (najprawdopodobnie niewolnicy, pracują za chlepta wody i okrucy ze stołu)

przynależność polityczna: na 100% nie należy do lewicy, gdyż tamci swojego dealera nazywają Dziadek Mróz  
znane sposoby działania w terenie: wchodzi przez komin i „zostawia towar” w skarpetach (to może dlatego ma takie akcje - tyle skarpet się nawdychać :))  
pogląd socjologiczny: działa na zasadzie sekty - wszystkie dzieci go uwielbiają, chętnie od niego wszystko biorą, a nawet siadają mu na kolanach  
okres wzmożonej działalności: od 4 aż do 24 grudnia  
stosunek wobec podatków: zaległości z odprowadzaniem podatku Święty Mikołaj ma od początku istnienia ZUS-u, tak więc naliczone odsetki, wraz z procentami, przekraczają już budżet Konga. Dotyczy tylko Polski. Nie jestem w stanie obliczyć, na jaką sumę wisi w innych krajach, gdyż nie znam kursu walut w Mozambiku i Nairobi  
Stary kawał pocztowo-mikołajkowy

Zbliżają się Święta, lecz w rodzinie Jasia się nie przelewa. Zdesperowany Jasio pisze list do św. Mikołaja. Drogi św. Mikołaju, jestem bardzo biedny, ale chciałbym dostać na gwiazdkę klocki lego, piłkę i kolejkę elektryczną. Panie na pocztę nie bardzo wiedzą, co zrobić z tym listem, gdyż Jasio nie napisał adresu do Mikołaja. Postanawiają przeczytać list, tak się wzruszają lo-

sem biednego Jasia, że postanawiają spełnić jego życzenia. Jednak pracownicy poczty same dużo nie zarabiają, więc pieniędzy starczyło tylko na piłkę i klocki. Wysyłają prezenty do Jasia. Po jakimś czasie przychodzi list od Jasia, panie na pocztę otwierają go i czytają: Drogi Mikołaju, dziękuję ci za piłkę, lego, a kolejkę to pewnie te @#& z poczty ukradli!”

Mały Giovanni, który jest synem szefa sycylijskiej mafii, pisze list do św. Mikołaja: Mikołaju! Jak z pewnością wiesz, przez cały rok byłem grzeczny i sprawiłem mi wielką przyjemność przynosząc kolejkę elektryczną.

W tym momencie koło pokoju chłopca przechodzi ojciec, więc mały Giovanni zaczyna pisać list od nowa: Mikołaju, byłem grzeczny, więc przynieś mi dwie kolejkę elektryczne.

Ojciec chłopca wchodzi do środka z kilkoma mafiosami, więc Giovanni zaczyna pisać list po raz trzeci: Mikołaju, jeśli chcesz jeszcze kiedykolwiek zobaczyć swoją matkę...

STOP LOOKING  
AT MY TITS.

Dwaj starszuszowie spędzają wspólne święta. Patrząc na gwiazdę betlejemską, jeden z nich wspomina:  
- Moja żona, kiedy zauważyła spadającą gwiazdę, powiedziała: „pomyśl o czymś,

a twoje życzenie spełni się, kiedy gwiazda spadnie”.  
- Co było dalej? - pyta drugi.  
- Życzenie się spełniło. Gwiazda spadła na nią!

Święty Mikołaj przeciska się przez komin do dziecięcego pokoju, aby zostawić prezenty. Zamiast dziecka, zastaje śpiącą, nagą, pełną blondynkę. Mówi do siebie:

- Jeśli wykorzystam okazję, nie będę mógł wrócić do nieba. Jeśli zaś tego nie zrobię - Mikołaj spogląda na swoje spodnie - jak się przecisnę przez komin z powrotem na dach?



### Zaawansowany kurs negocjacji z Mikołajem

Ja jak chciałem pierśiówkę dostać pod choinkę, napisałem w liście: Wielki Siwłosy Mędrce. Legendarny Dobroczyńca wszystkich dzieci. Brodaty Władco Reniferów. Święty Męzu w czerwonym kaftanie. Stary sklerotyku w wielkich kalozach...

Z okazji zbliżających się świąt Dusiołek przypomina Ci, że w najbliższym czasie spodziewa się okazałej pierśiówki...

renifery, spalę te wrota od wychodka, które z powodu tysiącletniej sklerozy nazywasz saniami i będziesz, dziadzie zapchłony, dymał z tym worem bubli na piechotę... Stojąc pod kominkiem skarpetka pozostała jednak pusta. W związku z tym zwróciłem się do konkurencji:

Nie doczekawszy się prezentu od Twojego zwyrodniałego kapitalistycznego „brata”, zwracam się do Ciebie z uprzejmą prośbą. Ten podlec, który tylko kolorem nosa i upaprane-go tanim winem ubranka przypomina ideały Noworocznego Święta bliskie sercu każdego człowieka pracy, obiecał mi, podstępnie mamiąc swym kapitalistycznym błichtrem i elokwencją, pierśiówkę w prezencie...

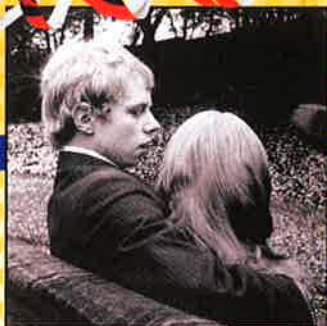
Jak Ci, Podporo Wielkiej Rewolucji, wiadomo, ten imperialistyczny niegodziwiec, posmarowawszy serce moje balsamem nadziei, zabarłozł gdzieś na tak zwany opłatek i ze swych lekką rzuconych (zupełnie nie wyrobioną od pracy na rzecz Państwa Naszego Opiekuńczego) ręką obietnic się nie wywiązał. Proszę Cię więc gorąco, nie zostawiaj mnie zgorzkniałego, bez prezentu i nadziei... Pierśiówki się jednak nie doczekałem. Nic nie szkodzi, renifery były bardzo smaczne, a tych dwóch tłuszczochów trzymam teraz na łańcuchu w piwnicy. Kiedyś zmikną... >

I lepiej nie zapomnij, tak jak w zeszłym roku, bo tym razem zarżnę Ci te wyleniałe stare capy udające

Po świątach Bożego Narodzenia. Rozprawa w sądzie:  
- Dlaczego chcę się pan rozwieść z żoną?  
- Bo daje mi do jedzenia: barszcyk z uszkami, śledzia, karpia, kluski z

makiem...  
- Proszę pana, przecież wszyscy na wigilię jedzą takie potrawy!  
- Możliwe, ale ona przyrządza mi je codziennie od siedemnastu lat!





Ksiądz chodzący po koledze dzwoni do drzwi mieszkania.  
- Czy to ty, aniołku? - pyta kobiecy głos zza drzwi.  
- Nie, ale jestem z tej samej firmy!

## PRZYGODY KILARY

NASZA GRA BAZUJE NA PROGRAMIE SZKOLENIOWYM LEGII CUDZOZIEMSKIEJ...



Małek Lenc

## Rachunek dla króla

Autentyk!!! W archiwum książek Czarotoryskich w Krakowie znaleziono rachunek z roku 1773, przedstawiony królowi Stanisławowi Augustowi Poniatowskiemu. W dosłownym brzmieniu opisywał następująco:

### RACHUNEK

za roboty w czasie restauracji kościoła świętokrzyskiego:

|                                                     |           |
|-----------------------------------------------------|-----------|
| za przerobienie brody Bogu Ojcu .....               | złp 6,00  |
| za konia pod św. Jerzego.....                       | złp 30,00 |
| za trzy gołe dziewice dla św. Mikołaja.....         | złp 50,00 |
| za skrzypce dla św. Wolfganga.....                  | złp 10,00 |
| za skórę nową dla św. Augustyna .....               | złp 6,00  |
| za przyprawienie rogów Mojżeszowi .....             | złp 6,00  |
| za wyczyszczenie św. Jadwigi z przodu i z tyłu..... | złp 4,00  |
| za dorobienie dziecka św. Elżbiecie .....           | złp 8,00  |
| za dorobienie diabła pod św. Michała.....           | złp 7,00  |
| za zalepienie dziury św. Barbarze .....             | złp 15,00 |
| za wyzłoczenie gałek św. Jackowi .....              | złp 1,00  |
| za dorobienie ogona św. Duchowi .....               | złp 1,00  |
| za dorobienie nogi św. Łazarzowi .....              | złp 2,00  |

Razem..... złp 154,00

- Szczęśliwego Nowego Roku!  
- Zwariowałeś, w lutym?  
- To już luty? Cholera, jeszcze nigdy nie wracałem tak późno z Sylwestra...

## Faceci...

Czyli autentyczne teksty, jakie kobiety usłyszały od swoich menów... i chyba im się nie spodobały?

\*\*\*

Jak nie chciałem z nim współżyć: - Ty to jakaś nienormalna jesteś chyba. Każda chce, a z Tobą jest coś nie tak. Idź się leczyć.

\*\*\*

Sorki, że nie odpisywałem na smsa, ale rzygałem.

\*\*\*

Były chłopak na drugi dzień po tym, jak zastałem go w łóżku z inną panią: Kotku, nie mogę znaleźć twojego portfela, a potrzebuję pieniędzy na piwo.

\*\*\*

Kochanie, nie trenuj tyle na tej siłowni, nie lubię umięśnionych kobiet, wolę cię taką przygrubą jak teraz.

\*\*\*

Z moim ukochanym, gdy się kłócimy - moje odwieczne pada pytanie:  
- Dlaczego ze mną jeszcze jesteś, przecież drzwi masz otwarte.  
- Ratuję innych i świat przed tobą.

\*\*\*

Jechaliśmy sobie pełnym autobusem, a moje Kochanie zaczęło tańczyć przy rurze głośno pytając, czy mu dobrze idzie i czy nie mam czapeczki, w którą

mogłabym zbierać pieniądze. Tańcząc kopnął niechcący (lekko na szczęście) siedzącego faceta. Ten koleś mówi: „OJCIEC, uważaj trochę!”. Na to mój Miś zapytał: „Kochanie, czy ja o czymś nie wiem?”. Ludzie parsknęli śmiechem.

\*\*\*

Mieszkamy razem. Byłam na wakacjach i zamiast zabierać cały szampon, odlałam trochę w pojemnik po mydle, jak wróciłam, to, co zostało, postawiłam na półce.

On - Dlaczego myjesz włosy mydłem?  
Ja - Bo to szampon (head & shoulders), tylko go przelałam na wakacje.

On - A ja sobie tym cały czas twarz myłem, i jeszcze taki fajny był, taki świeży, miętowy...

Ja - No właśnie zauważyłam, że tak jakoś mniej się łuszczy na twarzy...

\*\*\*

Wiesz, Gosiaku, dzwonię do ciebie, bo zostały mi się darmowe minuty, a nie chcę, żebyś się na mnie zarobiła.

\*\*\*

Ja zdenerwowana:  
- W d\*pnę mnie pocałuj!  
On uradowany:  
- Dawaj, chodź!

\*\*\*

W trakcie awantury, kiedy chciałam się do niego przytulić, mówi:

- Przytul się, a ci piwo na głowę wyleje!  
Przytuliłam się. No i wylał...

## DIALOGI (schizowe)

- Miałem kiedyś dziewczynę... Ufałem jej... Ręce bym sobie dał za nią uciąć...  
- Taki duży i wierzy kobietom.  
- I co?  
- Teraz, pogodzony z losem, w klawiaturę stukam nosem...

\*\*\*

- A moja babcia to ma już 109 lat i jeździ na rowerze.  
- Jak się nawali.

\*\*\*

- Manic Miner na ZX Spectrum. Jak przejść dziewiątą planszę? Próbuję od 15 lat i już się trochę złościę.  
- To całkiem proste! Musisz mieć po prostu więcej cierpliwości.  
- O kurrr, gościu, respect dla ciebie, 15 lat to ja już bym zdążył monit z nerwów rozwalić.  
- 3 razy podskocz, dalej już z górki, góra 2 lata...  
- Wyluzuj, brachu! Jeszcze całe życie przed tobą. Na pewno coś wykombinujesz.

\*\*\*

- A mi coś tak w prawym przednim kole piszczy - nie wiesz, co to może być?  
- Jak to - co piszczy?! Bida piszczy, bida!!!  
- Musisz przegonić myszy po zimie, bo się załęgły jak parkowałaś w stodole. Miałem to samo.  
- Jeża ci wciągnęło w łóżyska.

## Dziwne... ale autentyki

Kucharz pracujący w hotelu w Szwajcarii stracił palec na maszynie do krojenia mięsa, po czym ubiegał się o odszkodowanie. Jego firma ubezpieczeniowa, podejrzewając zaniedbanie lub umyślnie okaleczenie się, wysłała jednego ze swoich pracowników, aby zbadał ten przypadek. On też stracił palec na tej samej maszynie. Odszkodowanie zostało przyznane.

\*\*\*

Mężczyzna, który przez godzinę odśnieżał miejsce do zaparkowania samochodu w czasie zamieci w Chicago, po udaniu się po samochód - zobaczywszy, że pewna kobieta zaparkowała na jego miejscu - zastrzelił ją.

\*\*\*

Po postoju w barze kierowca autobusu z Zimbabwé zauważył, że 20 chorych psychicznie pasażerów, których przewoził, uciekło z jego autobusu. Wpadł więc na pewien pomysł, zatrzymał się na najbliższym przystanku autobusowym i zaproponował darmowy transport. Przewiół wszystkich do szpitala psychiatrycznego, a personelowi objaśnił, że pasażerowie mogą mówić zupełnie od rzeczy. Dopiero po 3 dniach wszyscy zorientowali się, co zrobił kierowca.



KHEDRON (KHEDRON@OPPL) | PORADNIK SĄDOMASOCHISTY, CZYLI JAK ZARZĄC DOBRĄ OPINIĘ?

Od ostatniego testu kart graficznych minęło zaledwie pół roku, ale sytuacja na rynku zmieniła się znacznie bardziej niż w przypadku procesorów. Największym sprawcą całego zamieszania jest 3Dmark 2005. Dodatkowo zadomowiły się już karty najnowszej generacji ATI Radeon X800 i Nvidii GeForce 6800. Do tego doszła duża ilość kart przeznaczonych do złącza PCI-E. Dziś test tradycyjnych wersji AGP. Kartami PCI zajmniemy się wkrótce.

# NIE DAJ SIĘ NABRAĆ

**Dzisiejszy test** zaczynam od pobieżnego opisu starszych konstrukcji (dokładny opis w numerze sierpniowym) i zmian, jakie w nich nastąpiły. Są to zazwyczaj karty 4-potokowe z 64- lub 128-bitową magistralą pamięci. Ich najtańsze wersje w zasadzie nie nadają się do grania. Zakup dostępnych jeszcze kart z serii GF 4MX to zwykłe wyrzucanie pieniędzy. Pod względem oferowanych możliwości stoją na poziomie sprzed czterech lat, co w tym przypadku oznacza kilka epok. Nie oferują wsparcia nawet dla DX8, a ich wydajność wystarczy zaledwie do komfortowej gry w Q3 lub Tomb Raidera.

W ofercie ATI ich odpowiednikami są karty z serii R9200. Choć dają one sprzętowe wsparcie dla DX8, ich wydajność całkowicie wyklucza grę w najnowsze dostępne na rynku tytuły. Z tymi nieco starszymi również będą ogromne kłopoty i dopiero świat gier sprzed kilku lat umożliwi obejrzenie czegoś więcej niż zawody żab.

## Karty na rok

Nieco droższe Radeony 9550 i 9600 pozwalają już na znacznie bardziej komfortową zabawę. Wersje z pamięcią 64 bit omijają szerokim łukiem. Najczęściej spotykana ilość pamięci w tych kartach to 128 lub 256 MB. W zasadzie jej zwiększenie nie daje jakichś odczuwalnych rezultatów i jeśli dopłata jest wyższa niż kilkadziesiąt złotych, staje się całkowicie nieopłacalna. Dodatkowo 128 MB pamięci to w tym przypadku zabieg jedynie marketingowy. Zresztą sens kupowania tych kart dość mocno podważa inna rynkowa oferta. Wprawdzie podatność na overlocking kart R9550 jest naprawdę spora, ale czego by nie robić i tak nie prześcignię one kosztująco zaledwie 100 zł więcej Radeona 9600Pro.

Niestety sytuacja tego ostatniego jest bardzo niepewna, a do tego wprowadzono mnóstwo kart o takiej nazwie będących w rzeczywistości jedynie kolejną nieuczciwą zagrywką producentów. Prawdziwy R9600Pro posiada - według ATI - rdzeń o szybkości 400 MHz i pamięć 600 MHz. Wiele firm stworzyło karty o pamięci 500, 466, a nawet 366 MHz. Ma to ogromny wpływ na wydajność. W dodatku ich cena wcale nie jest niższa niż normalnych 9600Pro i oscyluje w granicach 450 zł. Zalecam zatem szczególną uwagę przy zakupie tego typu urządzenia. Jeśli wybierać kartę w cenie do 600 zł, to zdecydowanie najlepszą ofertą jest R9800Pro ze 128 bit pamięcią. Producenci odzyskali część rozumu i przestali oferować tę kartę w cenie zbliżonej do prawdziwego 9800Pro. Teraz możemy więc kupić kartę ośmiopotokową za sumę równą tej żądanej za R9600XT. W skutek tego ten ostatni powinien już odejść z zapomnienia.

Dokładając kolejne 300 zł można się stać posiadaczem Radeona 9800Pro. Ten ośmiopotokowiec z 256-bitową pamięcią znakomicie sprawdza się we

wszystkich grach i obecnie nie ma konkurencji w przedziale cenowym do 900 zł.

W wymienionych klasach karty ATI nie mają właściwie żadnych rywali. Nvidia przeciwstawia im swoją serię FX - karty czteropotokowe o jednym lub dwóch TMU (5900xx) na potok. Chociaż sama architektura, mimo ogromnego oszustwa Nvidii, nie musi od razu stanowić wąskiego gardła FX-ów, słabość jednostek cieniujących z pewnością już nim jest.

W najnowszym benchmarku karty klasy GF FX 5950Ultra wypadają słabiej niż R9600Pro. Oczywiście nie oznacza to, że wszyscy posiadacze tych kart są skazani na ciągle skoki obrazu. W grach jak na razie sprawują się one bardzo dobrze i nie ma potrzeby, aby je natychmiast wymienić. Jeżeli jednak kupujecie właśnie nową kartę, FX-ów raczej unikajcie.

## Karty na lata

Gracze wymagający najwyższej wydajności muszą niestety przeznaczyć na kartę graficzną ogromną sumę pieniędzy. Nowe rodziny ATI i Nvidii oferują znakomitą wydajność we wszelkich grach i benchmarkach, ale niestety za cenę dochodzącą do... 4000 zł. Hm. Cechą wspólną kart najnowszej generacji jest szesnastopotokowa architektura. Nawet w tańszych modelach stosuje się ten sam typ układu, z zablokowaną częścią potoków i jednostek cieniujących. W kartach Nvidii jest to blokada programowa, natomiast ATI zastosowała znacznie bardziej radykalne środki i uniemożliwiła odblokowanie potoków bez ingerencji w budowę karty. Ponieważ wpędzeni w „magię potoków” klienci uznali je za podstawowy wykładnik wydajności kart, ATI płaci teraz za ten pomysł sporą cenę.

Najwydajniejsza z kart ATI to model X800XT PE. Rdzeń taktowany zegarem 520 MHz i z 1120 MHz pamięcią zapewniają tej karcie

ogromną wydajność. Nieco słabszy X800XT, z wolniejszym rdzeniem i pamięcią, nie ustępuje jej dużo wydajnością, ale zastosowane w nim słabsze układy nie pozwalają na podniesienie częstotliwości i uzyskanie wersji silniejszej. O czko niżej plasuje się Radeon X800Pro. W karcie tej zablokowano 4 potoki renderujące i obniżono szybkość rdzenia i pamięci do odpowiednio 475 i 900 MHz. Te karty posiadają ogromne możliwości overclockingu. Zmniejszone zapotrzebowanie na energię i wydzielanie ciepła pozwalają na przetaktowanie powyżej wartości osiąganych przez modele XT PE!

Najdroższą i najszybszą kartą Nvidii jest GF 6800Ultra. Niestety jego cena zazwyczaj przekracza 2600 zł. Tańszy GF 6800GT różni się od niego przede wszystkim nieco niższym taktowaniem rdzenia i pamięci (odpowiednio 400/1100 MHz i 350/1000 MHz). Wolniejsze wersje tych kart to GF6800 i GF6800LE. Pierwsza z nich ma zablokowane 4 potoki i jedną jednostkę Vertex Shader oraz rdzeń i pamięć o szybkości 325 i 700 MHz (cena od 1500 do 1700 zł), druga zaś 8 potoków i dwie VS oraz 300 MHz rdzeń i 700 MHz pamięć (ok. 1300 zł). Ze względu na niewielką różnicę ceny między wersjami 6800GT a 6800 zakup tej drugiej jest raczej mało opłacalny. GF6800LE to znacznie bardziej interesująca propozycja. Kosztuje wprawdzie aż 400 zł więcej niż Radeon 9800Pro, ale jest od niego o kilkanaście procent wydajniejszy. Poza tym istnieje też możliwość odblokowania brakujących potoków i jednostek VS, choć niestety bardzo często bywają one uszkodzone, co powoduje wyświetlanie atrefaktów.

Należy również pamiętać, że uzyskanie tą drogą karty o wydajności wersji GT nie jest możliwe. Stosowane na kartach układy chłodzące są zazwyczaj znacznie mniej wydajne niż te z wersji Ultra czy GT. Nawet jeżeli uda się odblokowanie brakujących potoków i Vertex Shaderów, ilość wydzielanego ciepła wzrośnie na tyle, że nie będzie można podnieść częstotliwości układu. Zastosowane tańsze pamięci również nie pozwalają na uzyskanie dużo wyższych niż standardowe zegarów. Ogólnie zasada jest taka, że im większą część układu da się odblokować, tym mniej dodatkowych megaherców można z niego wycisnąć. Mimo tego szansa na posiadanie 12- lub 16-potokowca za cenę 1300 zł wydaje się kusząca.

## Wojna na szczycie - teoria...

Wróćmy jednak do kart najwydajniejszych. GF 6800Ultra raczej nie zdobędzie dużej popularności. Przeszkodą jest bardzo wysoka cena i fakt, że tańszy o około 1000 zł 6800GT ustępuje mu wydajnością zaledwie o kilka procent. W stosunku do produktów ATI karty te mają jedną wadę - ogromne zapotrzebowanie na prąd. Z tego powodu droższy model został wyposażony w dwa gniazda zasilające. Bez markowego zasilacza 360, a najlepiej 420 W nawet nie próbujcie ich odpalać. Może się to skończyć uszkodze-





» Teraz mam naprawdę szybki komputer

niem całego komputera. Zaletą GF jest możliwość obsługi DX9.0c i OpenGL 1.5. Tak tak eksponowana przez Nvidię przewaga ma jak na razie znaczenie jedynie czysto teoretyczne. Wydaje się mało prawdopodobne, aby gry dla tych bibliotek nie dawały się uruchomić na innych kartach, w tym ATI. Żaden wydawca nie zgodziłby się dobrowolnie na tak ogromne zawężenie rynku potencjalnych nabywców. Karty ATI Radeon X800XT PE są tańsze niż 6800Ultra. Można je dostać już od 2300 zł. W takim przypadku wybór Radeona będzie więc znacznie rozsądniejszy.

Ceny Radeonów X800Pro zaczynają się od 1800 zł, natomiast GeForce'ów 6800GT od 1700 zł. Nie wszystkie z kart z tymi układami są jednak godne polecenia. Zaczniemy od ATI. Miałem okazję sprawdzić karty firm Asus, HIS, Gigabyte i Sapphire. Karta HIS wyposażona w najwydajniejszy system chłodzący (wersja ICE-Q) pozwalała na uzyskanie znakomych rezultatów overlockingu. Zupełnie stabilnie pracowała przy ustawieniu rdzenia na 570, a pamięci na 1170 MHz! Dało to w efekcie całkiem spory wzrost wydajności. Pozostałe X800Pro, mimo iż również nie było problemu z ich podkręcaniem, uzyskiwały nieco gorsze rezultaty, co przy podobnej cenie pozwala wskazać na kartę HIS jako najlepszy zakup. Na standardowych ustawieniach karta uzyskała 9800 pkt w 3DMarku 2003 i 4500 pkt w 3D Marku 2005, natomiast po przetaktowaniu odpowiednio 11150 i 5100 pkt.

Wyposażone w układ GF6800GT karty reprezentowały kilka modeli. Najtańszy Leadtek kosztował 1680 zł, nieco droższy Gigabyte 1760 zł. Karta Asus to wydatek 1800 zł, zaś najdroższe Gainwardy wyceniono na 2150 i 2400 zł. Różnice w przypadku tych kart były znacznie większe niż w ATI. Asus V9999GT to zdecydowanie najgorszy z wszelkich dostępnych GT. Zastosowano w nim 128 MB fatalnej jak na tą klasę pamięci 700 MHz, co poskutkowało bardzo niską wydajnością. Zdecydowanie odradzam ten zakup. Karta Leadtek posiada bardzo wydajny system chłodzenia, co pozwala podnieść taktowanie rdzenia i pamięci do wartości modelu Ultra.

Standardowo najszybsze są karty Gainwarda. Jednak po podkręceniu różnice wydajności znikają, pozostaje natomiast wyższa o kilkaset złotych cena. Gainwardy są też zdecydowanie najgłośniejsze. Wypada wspomnieć, że podczas gdy do Leadteka dołączono jedynie płytkę ze sterownikami i kilkoma aplikacjami, Gigabyte i Gainward umieścili w pudełku dodatkowo pełną wersję gry Doom 3. Przy fabrycznych ustawieniach karty GF6800GT (z wyjątkiem kiepskiego Asusa) uzyskiwały wyniki 10 700 pkt w 3Dmarku 2003 i 4500 w 3Dmarku 2005. Po podkręceniu 11 600 i 5000 pkt.

Na dłuższe omówienie zasługuje karta Gigabyte'a. W oczy rzuca się przede wszyst-

kim jej niekonwencjonalny system chłodzenia. Na układzie i pamięciach karty umieszczono jedynie dość skromny radiator, z którego ciepło za pomocą rurek HEAT PIPE przesyłane jest na drugą stronę karty, gdzie znajduje się znacznie większy radiator z wentylatorem. Zamiary inżynierów Gigabyte'a były jak najlepsze – starano się, aby karta nie blokowała najbliższego AGP złącza PCI. Niestety w efekcie doprowadzono do katastrofy. System chłodzenia zwyczajnie nie radził sobie z odprowadzaniem ciepła z układów karty. Nawet przy standardowych ustawieniach, po zamknięciu obudowy komputera i dłuższych testach, wydajność karty zaczyna gwałtownie spadać. O żadnym podkręcaniu nawet nie może być mowy – temperatura układu dochodzi do 100 stopni Celsjusza, w skutek czego ograniczana jest szybkość zegarów.

Próbowałem skontaktować się z firmą Gigabyte, ale moje e-maile zostały zwyczajnie zlekceważone. Teraz za ogromną kwotę dostajemy kartę, której wydajność po kilkudziesięciu minutach grania spada do poziomu niższego niż R9800Pro. W dodatku reklamacja nie jest możliwa, gdyż karta pozostaje sprawna. Gdyby chciano uczciwie potraktować klientów, wszystkie układy chłodzące na tych kartach powinny zostać wymienione. Zdaje się to jednak mało prawdopodobne, gdyż Gigabyte już znalazł frajerów, którzy nabyli jego kartę. Nadzieja w tym, że żywotność tak intensywnie przegrzewających się układów nie będzie zbyt długa, co w połączeniu z trzyletnią gwarancją wróży firmie spore problemy finansowe – a nic bardziej niż one nie uczy pokory i szacunku w stosunku do nabywców. Przypisanie się do błędu i wymiana chłodzenia już teraz z pewnością wyszłaby taniej, a do tego pozwalała na zachowanie znakomitego wizerunku firmy. W każdym razie po zamianie chłodzenia na wydajniejszą kartę Gigabyte'a uzyskała wyniki wyższe niż GF6800Ultra, ale to dodatkowy koszt około 140 zł.

### ...i praktyka

Zwróćcie uwagę na to, że jeżeli zrezygnujemy z benchmarków, podczas grania nikt nie zauważy różnicy pomiędzy poszczególnymi kartami z najwyższej półki (znów muszę to zaznaczyć – z wyjątkiem Asusa). Tutaj niezależnie, czy korzystamy z X800Pro, czy też 6800Ultra, wszystko będzie wyglądało i działało jednakowo. Co do problemów z obsługą poszczególnych gier w tym przypadku to już przesłaność – żadna z kart, niezależnie od firmy, nie sprawiła najmniejszego problemu.

Czas na wskazanie zwycięzcy testu kart z najwyższej półki. Z pewną ostrożnością (doświadczenia ostatnich lat jednak pozwalają dość trwale ślady) wskazałbym na GeForce'a 6800GT. Karta ma 16 potoków, wspiera DX9c, OGL1.5, doskonale się podkręca i uzyskuje bardzo dobre wyniki w benchmarkach i grach. Do tego charakteryzuje się doskonałym obrazem, co najmniej równym temu na ATI, a w wersji Leadteka dochodzi jeszcze bardzo wysoka wydajność układu chłodzącego. Jeśli więc dysponujecie odpowiednim zasilaczem, szczerze ją polecam, chociaż muszę zaznaczyć, że pozostałe karty będą dla gracza nabytkiem równie dobrym, o ile tylko nie pozwoli, aby wyniki benchmarków i marketingowe zagrywki producentów pozbawiły go umiejętności samodzielnego myślenia.

### Kolejne sztuczki ze sterownikami

Na koniec wspomnę jeszcze o optymalizacji sterowników. Bezpośrednio po ukazaniu się 3DMarka 2005 Radeon X800XT PE uzyskiwał około 4400 pkt, natomiast GF 6800Ultra 4100 pkt. Obie firmy niemal natychmiast opracowały nowe wersje sterowników, dzięki czemu w cudowny sposób wydajność kart wzrosła do 5700 i 4800 pkt. Jednocześnie trudno znaleźć jakąś grę, w której przyrost wydajności na owych sterownikach byłby zauważalny. Stąd można wyciągnąć wniosek, że zostały one zoptymalizowane specjalnie pod nowy program testujący.

Stawia to obie firmy w dość dziwnym świetle, ale zwiększenie wyników karty ATI o 1300 pkt, tj. o ponad 30 procent, jest po prostu niewiarygodne i bardzo podejrzane. Dlatego właśnie do wyników benchmarków podchodzić bardzo ostrożnie i nie pozwolić, aby to wyłącznie one decydowały o tym, ile i na co wydacie pieniędzy.

Z oceną poszczególnych kart i ich podstawowymi parametrami możecie zapoznać się w tabeli. Po raz pierwszy uwzględniła ona także podatność niektórych kart na podkręcanie i jej wpływ na opłacalność zakupu.

Do zobaczenia za miesiąc! [CDA]

| Typ karty           | Obsługa DX | Ilość potoków | Szerokość magistrali pamięci | Szybkość GPU | Szybkość pamięci | Ilość pamięci | Wydajność | Opłacalność zakupu dla gracza |
|---------------------|------------|---------------|------------------------------|--------------|------------------|---------------|-----------|-------------------------------|
|                     |            |               | (bit)                        | (MHz)        | (MHz)            | (MB)          |           | (skala 0-100)                 |
| ATI Radeon 9200     | 8          | 4             | 128                          | 250          | 400              | 64            | 8         | 0                             |
| 9200SE              | 8          | 4             | 64                           | 200          | 333              | 64            | 5         | 0                             |
| 9550                | 9b         | 4             | 128                          | 250          | 400              | 128/256       | 25-45     | 2-5                           |
| 9550SE              | 9b         | 4             | 64                           | 250          | 400              | 128           | 18        | 0                             |
| 9600                | 9b         | 4             | 128                          | 325          | 400              | 128/256       | 40*50     | 2-3                           |
| 9600SE              | 9b         | 4             | 64                           | 325          | 400              | 128/256       | 20        | 1                             |
| 9600Pro             | 9b         | 4             | 128                          | 400          | 600              | 128/256       | 55        | 6                             |
| 9600XT              | 9b         | 4             | 128                          | 500          | 600              | 128/256       | 60        | 3                             |
| 9800SE              | 9b         | 4/8           | 128                          | 325          | 500              | 128           | 50-70     | 4-7                           |
| 9800SE              | 9b         | 4/8           | 256                          | 325          | 500              | 128           | 60-90     | 5-10                          |
| 9800Pro             | 9b         | 8             | 128                          | 380          | 500              | 128           | 75        | 8                             |
| 9800Pro             | 9b         | 8             | 256                          | 380          | 680              | 128           | 100       | 10                            |
| X800Pro             | 9b         | 12            | 256                          | 475          | 900              | 256           | 180-195   | 9                             |
| X800XT              | 9b         | 16            | 256                          | 500          | 1000             | 256           | 190       | 7                             |
| X800XTPE            | 9b         | 16            | 256                          | 520          | 1120             | 256           | 200       | 7                             |
| Nvidia GeForce 5200 | 9b         | 4             | 128                          | 250          | 400              | 64/128        | 7         | 0                             |
| 5500                | 9b         | 4             | 128                          | 275          | 400              | 128/256       | 9         | 0                             |
| 5600XT              | 9b         | 4             | 64/128                       | 235          | 400              | 128           | 7/9       | 0                             |
| 5600                | 9b         | 4             | 128                          | 325          | 550              | 128/256       | 23        | 0                             |
| 5700LE              | 9b         | 4             | 128                          | 250          | 400              | 128/256       | 20        | 0                             |
| 5700                | 9b         | 4             | 128                          | 425          | 550              | 128*256       | 30        | 0                             |
| 5900XT              | 9b         | 8             | 256                          | 390          | 700              | 128           | 65        | 0                             |
| 6800                | 9c         | 12-16         | 256                          | 325          | 700              | 128           | 140-160   | 5-8                           |
| 6800GT              | 9c         | 16            | 256                          | 350          | 1000             | 256           | 190-200   | 9-10                          |
| 6800Ultra           | 9c         | 16            | 256                          | 400          | 1100             | 256           | 200       | 6                             |

Komputery testowe:

Athlon XP 3200+, Epox 8RDA3+, 1 GB RAM TwinMos, Samsung SPI614N  
Athlon 64 3200+, MSI K8N Neo2 Platinum, 1 GB RAM Kingston, Segate Baracuda 160 GB





WIKTOR „AVISTAK” SZPUNAR | ZOSTAŃ AMBASADOREM

# MIKRONACJE

Zapewne każdy z was choć raz spotkał się z jakąś polską mikronacją. W ostatnich miesiącach pojawia się ich naprawdę wiele i trudno wybrać ten właściwy wirtualny kraj. Postaram się wam przedstawić na początek, czym są mikronacje i z czym się to je.

## Polskie mikronacje godne polecenia:

**KSIĘSTWO SARMACJI** - największa polska mikronacja z najlepiej rozwiniętym prawem, polityką i statusem życia. Bardzo dużo daje jej opracowany przez Księcia system gospodarczy Syriusz 1.0, dzięki któremu ten młyn się jakoś kręci. A poza tym mnie tu spotkanie. :)



**KRÓLESTWO DREAMLANDU** - jedna z najstarszych polskich mikronacji. Również tutaj prawo jest bardzo rozwinięte. Król eMBE to bardzo inteligentna osoba, dzięki czemu również w Dreamlandzie żyje się świetnie. Jeden z mieszkańców Dreamlandu to także twórca Międzynarodowej Ligi Hokeja.



**W kolejnym** odcinku zajmę się przedstawianiem kolejnych v-państw oraz tym, jak żyć w tego typu społecznościach. Abyście nie myśleli, że piszę o czymś, na czym wcale się nie znam, powiem, iż w największej polskiej mikronacji jestem Ministrem Sportu, Ambasadorem na terenie innego v-kraju oraz szefem Międzynarodowej Ligi Koszykówki. Brzmi dumnie, nieprawdą? Ale i wy możecie się dochrapać takich stanowisk. Jak? O tym zaraz.

## Czym są mikronacje?

V-państwa czy inaczej mikronacje to internetowe państwa posiadające własne prawo, politykę zagraniczną, rząd czy chociażby sklepy, restauracje i kluby sportowe. Zwykle głównym punktem prowadzenia v-państwa jest strona internetowa kraju oraz lista dyskusyjna. Pozwól sobie opisać działanie mikronacji na podstawie największego polskiego v-kraju Księstwa Sarmacji, w którym zapisanych jest niemal 1500 osób.

Dla Księstwa Sarmacji, dalej zwanego KS, najważniejszym i najgorętszym miejscem jest lista dyskusyjna. Jest to miejsce, w którym każdy ma prawo powiedzieć, co tylko zapragnie na temat KS, oczywiście bez wulgaryzmów i obrażania innych osób. W KS stosuje się po prostu zasadę 'No Offence', więc raczej nie spotkamy tu kłótni. Nowi mieszkańcy mogą jednak ponieść zwykłą dyskusję z walką czy przynajmniej kłótnią. Kiedy Sarmatom coś się nie podoba, po prostu o tym piszą.

Jedyną osobą właściwie nietykalną jest Książę - z oczywistych względów. Oczywiście gdyby KS działała tylko na liście, nie mogłaby mieć tak rozbudowanej polityki czy prawa. Istnieje strona internetowa KS ([www.sarmacja.org](http://www.sarmacja.org)), na której każdy mieszkaniec może znaleźć wszystko, co go interesuje. Prawo, politykę, geografę, spis mieszkańców, mapę Sarmacji czy nawet spis sarmackich jadłodajni.

Aby przeżyć w v-swiecie, potrzebna jest praca, o którą trudno - jak to w życiu, a także jedzenie. Zwykle pracodawcy stosują na swoich pracownikach automatyczne żywienie, lecz jeśli spotkamy się akurat z osobą, która płaci tylko pieniędzmi (w Sarmacji walutą są liberty), musimy sami się wyżywić. Aby to zrobić, należy włączyć stronę internetową państwa, w którym mieszkamy - i znaleźć tam spis restauracji, barów lub innych jadłodajni. Każda potrawa ma określoną cenę i zależnie od tego żywi pewną liczbę dni, tygodni.

Aby w pełni korzystać z v-państwa, należy być zapisanym na listę dyskusyjną oraz prowadzić własną działalność. Jeśli nie chcemy już pracować u nieulubianego przez nas pracodawcy, możemy założyć własną firmę. Jedynymi warunkami jej posiadania jest strona WWW oraz zgłoszenie jej w odpowiednim urzędzie. Mikronacje powstały po to, aby oderwać się od przykrych realiów i przenieść się w miejsce, w którym wszystko jest prostsze i lepsze. W końcowej części mojego artykułu możecie przeczytać o polecanych przeze mnie mikronacjach oraz przejrzeć słowniczek v-świata.

## Niszczyciele

Niestety nie wszystkie mikronacje powstają z wyżej wymienionego powodu. Istnieją też niszczyliciele. Są to v-kraje, które starają się za wszelką cenę zniszczyć inne kraje i ich mieszkańców. Często tego typu nacje tworzone są przez lamerów, którzy nie potrafią docenić cudzej ciężkiej pracy i chcą zniszczyć cały v-świat. Pojęcie v-wojny oficjalnie nie istnieje, lecz niektóre niszczylicie nic nie robią sobie z v-międzynarodowych zakazów i wlamują się do systemów innych v-narodów. Niektórzy natomiast, posiadający mniejsze umiejętności, masowo zapisują się do jakiegoś v-państwa pod innymi nazwiskami, wysyłając tam ogromne ilości floodu i spamu. Cóż, kto powiedział, że głupota i oszołomstwo zarezerwowane jest tylko dla realnego świata?

Wszystkie większe mikronacje stworzyły mapę polskich v-państw. Każde v-państwo, zależnie od ilości mieszkańców, otrzymało pewien procent wirtualnej powierzchni. Dzięki unii v-światowej powstały również systemy zabezpieczające poszczególne mikronacje. Nie można już zapisywać się po kilka razy z jednego numeru IP, a każda wiadomość posłana na forum (listę dyskusyjną) sprawdzana jest przez skrypty yahoogroups oraz ogólnokrajowych moderatorów. W Księstwie Sarmacji prawo do moderowania mają Książę, Kanclerz oraz wybrani przez nich dwaj moderatorzy. W innych mikronacjach wygląda to podobnie.

## Dlaczego mam wybrać akurat ten v-kraj?

Przed wybraniem v-kraju, w którym zamierzamy pomieszkować, należy porozmawiać z władzami tego państwa, przeczytać jego prawo, historię, informacje o nim oraz politykę zagraniczną. Szczególnie ta ostatnia sprawa jest bardzo ważna. Wiele v-państw (jak Księstwo



## Linki

Księstwo Sarmacji - [www.sarmacja.org](http://www.sarmacja.org)  
Krolestwo Dreamlandu - [www.dreamland.pl/](http://www.dreamland.pl/)  
Krolestwo Scholandii - [www.scholandia.org/](http://www.scholandia.org/)  
Cesarstwo Aztec - [www.aztec.prv.pl/](http://www.aztec.prv.pl/)  
Wirtualne Stany Zjednoczone - [www.wsz.friko.pl/](http://www.wsz.friko.pl/)  
Wolny Klub RP - [www.w-klubrp.prv.pl/](http://www.w-klubrp.prv.pl/)

Sarmacji) posiada wiele sojuszy i paktów. KS np. wysła do innych v-państw Ambasadorów, aby ci przekazywali informacje między krajami oraz ulepszały stosunki międzynarodowe. Ja na przykład jestem Ambasadorem mojego Księstwa na terenie Cesarstwa Aztec.

### A co, gdy wyjadę na wakacje?

Na listy dyskusyjne v-państw przychodzi średnio po 50 maili dziennie, lecz nie martwcie się! Nie oznacza to, że kiedy wyjedziecie na urlop, po powrocie będziecie musieli odebrać do 1000 maili naraz. Nic z tych rzeczy. Wystarczy, że napiszecie do władz v-państwa o funkcję no-mail. Dzięki temu nadal będziecie zapisani do swojego v-państwa, a nie będziecie otrzymywać maili z listy dyskusyjnej. Jeżeli to nie pomoże, sami wejdźcie na stronę listy dyskusyjnej swojego v-państwa i włączcie sobie NO-MAIL.

### Typowe problemy i pytania

Zapisałem się chyba do jakiejś niszczycielskiej mikronacji, co robić? Ciągłe otrzymuję spam i flood!

No cóż. Na początek wypisz się z listy dyskusyjnej mikronacji, do której jesteś zapisany. Później napisz do mnie mail (pod adres [avistak5@wp.pl](mailto:avistak5@wp.pl)), w którym opisz swój problem, napisz, do jakiej mikronacji należysz itp. Ja po-

staram się zaradzić na twój kłopot. Gdzie mogę znaleźć jakieś nowości o polskich mikronacjach?

W każdej polskiej mikronacji znaleźć można tłum dzienników, magazynów czy portali. Warto polecić sarmacki magazyn „LOGO” czy scholandzki „Spectator”. Polecam też oficjalnie aktualności państwowe na stronie Cesarstwa Aztec ([www.aztec.prv.pl](http://www.aztec.prv.pl)).

### W następnym odcinku...

...początki, co jeszcze robić można w v-świecie, przejrzycie kolejną odsłonę mikronacji godnych polecenia oraz dostaniecie informacje, jak założyć własny v-kraj. [GDA]



## NIE TYLKO GRAMY

KRÓLESTWO SCHOLANDII - och... Nie mógłbym ich pominąć, choć szczerze mówiąc większość polskich mikronacji nie przypada za Scholandczykami. Cóż, możecie i tam się osiedlić, ale pamiętaj - to naród bardzo kłótlawy.



Witamy w  
Wolnym Klubie Rzeczypospolitej Polskiej



**FOTOGRAFIA CYFROWA W WINDOWS XP**  
UCZYMY OD PODSTAW

# PCFormat

FORADY • KURSY • EDUKACJA • [WWW.PCFORMAT.COM.PL](http://WWW.PCFORMAT.COM.PL)

WYDANIE 33 (06.01.2005) Syczeń • Cena: 16,90 zł

## szkoła cyfrowego wideo

**Nauč się podstaw reżyserii i montażu filmowego**

- » Zaplanuj i nakręć obraz krótkometrażowy
- » Pracuj z aktorami
- » Filmy rodzinne krok po kroku
- » Sekrety realizacji i edycji

**Muzyczny numer**

**Grafika reklamowa**  
Koláže wektorowe na bazie fotografii

**37 kroków**

**problem z fleszem**

**OPROGRAMOWANIE** Photoshop Elements 3.0 - kompletny przewodnik; Programy dla melomanów SPRZĘT Monitory LCD 17" i 19"; Najnowszy procesor AMD Athlon 64 FX55 RULETYN Zawodna technologia zadecydowała o zwycięstwie Busha w wyborach

TEMAT NUMERU

## Szkoła filmowa

Poznaj podstawy reżyserii i montażu wideo



### KSIAZKA Fotografia cyfrowa w Windows XP

Kompletny przewodnik  
dla początkujących

**PEŁNA WERSJA  
Na płycie CD**  
Znakomity pakiet do  
tworzenia publikacji  
i rysunków



**PCFormat**

W numerze styczniowym

**PEŁNA WERSJA  
DrawPlus 4**  
tworzenie publikacji  
1000 szablonów, klipartów i zdjęć  
**Windows XP  
Service Pack 2 PL**  
pakiet oficjalnych narzędzi  
firmy Microsoft



MACIEJ LEWCZUK

## Konkurs

## Sprzęt Roku 2004

To już trzecia edycja ogłaszanego przez CD-Action konkursu, w którym nie tylko można zgłaszać na najciekawsze, prezentowane na naszych łamach produkty, ale także wygrać ciekawe i wartościowe nagrody.

**W niniejszym** zestawieniu zgromadziliśmy wszystkie wyróżnione przez laboratorium sprzętowe urządzenia związane z technologiami komputerowymi i multimedialnymi. Wszystkie produkty, które wyróżniły się nie tylko mocą, wyglądem czy mnogością zastosowań, ale także wysokim wskaźnikiem ECO, odpowiadającym za porównanie właściwości sprzętu, dodatków dołączanych do niego i jego ceny, zostały wyszczególnione na najbliższych kilku stronach.

Prócz ich nazw, przedstawiliśmy zdjęcia poszczególnych urządzeń po to, by czytelnik mógł szybciej przypomnieć sobie, o jaki produkt chodzi. Dodatkowo w ramach znajdują się krótkie uzasadnienia umieszczone przy rekomendacjach (medalach-znackach), a także skrócone charakterystyki poszczególnych akcesoriów i podzespołów. Kolejną ważną informacją jest numer strony oraz samego magazynu, dzięki którym łatwiej znajdziecie artykuł w archiwalnych numerach CDA, co pozwoli rozwiązać wątpliwości przy wyborze.

W ramce umieszczonej na końcu tekstu przeczytacie o zasadach głosowania, które zostały maksymalnie uproszczone po to, by wzięcie udziału w konkursie nie nastroczało czytelnikom problemów. Ale to nie wszystko. Opisano tam też nagrody, jakie można wygrać, wysyłając głos na dany produkt.

Zapraszam do przejrzenia wszystkich propozycji i wybrania najciekawszego, najlepszego i najfajniejszego - według was - sprzętu, któremu redakcja i laboratorium sprzętowe CD-Action przyzna tytuł "Sprzęt Roku 2004".

Pamiętajcie! To zależy tylko od WAS!!!

Szef laboratorium i redakcja CD-Action...

01

Logitech  
QuickCam Sphere

**WYRÓŻNIENIE ZA:** świetną jakość obrazu oraz nowatorski system automatycznego śledzenia obiektów.

WWW.LOGITECH-SKLEP.PL

**DANE TECHNICZNE:**

Nazwa: Logitech QuickCam Sphere  
Typ sensora: CCD  
Rozdzielczość: do 1280 x 960 punktów  
Podłączenie: przewód USB (2,7 m)  
Dodatkowe: podwyższenie o 22 cm  
Mikrofon: wbudowany  
Powiększanie obrazu: jest  
Inne: wmontowane silniczki do poruszania kamerą w zakresie 180 stopni w poziomie i 60 stopni w pionie

- świetny pomysł ze śledzeniem twarzy (w tym powiększanie)
- dobra jakość kolorów, nawet przy słabszym oświetleniu

- algorytm śledzenia należałoby poprawić

**OCENA**  
**POWER:** 7  
**ECO:** 5



02

## MSI Mega Stick 1

**WYRÓŻNIENIE ZA:** świetny stosunek dużych możliwości do w miarę przystępnej ceny

WWW.MSI.COM.TW  
WWW.MSI-POLSKA.PL

**DANE TECHNICZNE:**

Pojemność: 128 MB  
Podłączenie: USB  
Odtwarzanie MP3/WMA: tak/tak  
Radio FM: tak (stereo)  
Dyktafon: tak (z możliwością nagrywania z radia, regulowana jakość)  
Słuchawki: douszne  
Wymiary: 95,7x31x18,9 mm  
Waga: 29 g (bez baterii)  
Dodatkowe: przedłużacz USB 1 m

- dużo funkcji dodatkowych
- przystępna cena

- przedłużacz znacznie spowalnia przesyłanie danych

**OCENA**  
**POWER:** 9  
**ECO:** 8



03

ASUS  
Radeon 9800 XT

**WYRÓŻNIENIE ZA:** wysoką wydajność oraz długi okres gwarancji.

PL.ASUS.COM  
WWW.ASUS.COM.TW

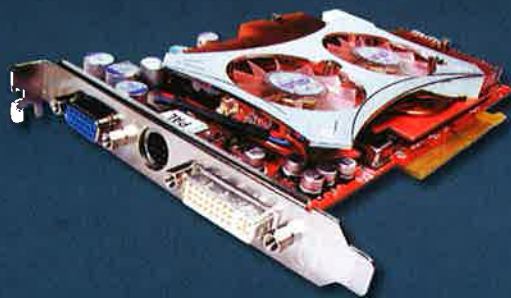
**DANE TECHNICZNE:**

Procesor 3D: ATI Radeon 9800 XT  
Pamięć: 256 MB DDR  
Magistrala: AGP 8x  
Wyjścia DVI: tak  
Wyjścia video: tak (ViVo)  
Wejścia video: tak (ViVo)  
Gwarancja: 36 miesięcy

- duża moc (wydajność)
- niezły pakiet programów i gier

- sposób chłodzenia mógłby być przejęty od ATI

**OCENA**  
**POWER:** 9  
**ECO:** 6





04

## Creative |Prodikeys DM

**WYRÓŻNIENIE ZA:** doskonały pomysł połączenia klawiatury komputerowej z muzyczną.

WWW.CREATIVE.PL

### DANE TECHNICZNE:

Klawiatura komputerowa: standardowa PS/2  
Dodatkowe klawisze: multimedialne + 3 programowalne  
Klawisze muzyczne: 37 (dynamiczne), zgodne z MIDI  
Dodatkowe klawisze: Sustain, zmiana Oktawy, Pitch Bend, głośność



- ⊕ klawiatura komputerowa i muzyczna w jednym
- ⊕ dynamiczne klawisze muzyczne
- ⊖ krótkie klawisze muzyczne

OCENA  
POWER: 9  
ECO: 8

07

## Plextor PX-708A

**WYRÓŻNIENIE ZA:** rzadko spotykane wysokie parametry użytkowe oraz bogaty wachlarz funkcji.

WWW.ALSTOR.COM.PL  
WWW.PLEXTOR.PL

### DANE TECHNICZNE:

Nazwa: Plextor PX-708A  
Zapis DVD +R/+RW/-R/-RW: 8x/4x/4x/2x  
Zapis CD-R/RW: 40x/24x  
Odczyt DVD/CD: 12x/40x  
Wielkość bufora: 2 MB  
Zastosowane technologie: Buffer Underrun Proof, VariRec, PowerRec (Plextor Optimised Writing Error Reduction Control), Lossless Linking (DVD+R/RW), Zero Link (DVD-R/RW)  
Oprogramowanie: Nero, InCD, PowerDVD, Plextor Tools Professional, Pinnacle Studio 8 SE

- ⊕ bardzo duże możliwości zapisu danych na wielu nośnikach
- ⊕ duża prędkość zapisu danych
- ⊖ problemy z korekcją błędów

OCENA  
POWER: 9  
ECO: 5



05

## Epson C64

**WYRÓŻNIENIE ZA:** wysoką jakość i szybkość druku oraz dopracowany sterownik.

WWW.EPSON.PL

### DANE TECHNICZNE:

Technologia: piezoelektryczna  
Rozdzielczość: do 5760 dpi (na specjalnych nośnikach)  
Szybkość: do 17 str./min (czarny tekst), do 9 str./min (kolorowy tekst)  
Papier: od 0,08 do 0,11 mm grubości  
Interfejs: USB 1.1, port równoległy  
Podajnik: do 100 arkuszy  
Druk bez marginesu: maksymalnie 100 x 150 mm  
Waga: 3,9 kg (bez atramentu)  
Wymiary: 450 x 437 x 308 mm  
Hałas: do 42 dB  
Pobór energii: do 12 W

- ⊕ wysoka rozdzielczość i jakość druku
- ⊕ osobne zbiorniki atramentu
- ⊖ niewielka pojemność zbiorniczków w zestawie

OCENA  
POWER: 9  
ECO: 7



06

## BenQ DW400A

**WYRÓŻNIENIE ZA:** Za niezłe parametry, jakie urządzenie dostarcza użytkownikowi za niezmiernie przystępną cenę.

WWW.BENQ.PL

### DANE TECHNICZNE:

Nazwa: BenQ DW400A  
Zapis DVD +R/+RW: 4x (5400 kb/s)  
Zapis CD-R/RW: 16x (2400 kb/s)/10x (1500 kb/s)  
Odczyt DVD/CD: 12x (16 200 kb/s)/40x (6000 kb/s)  
Waga: 1 kg  
Wielkość bufora: 8 MB  
Technologia ochrony zapisu: Seamless Link III  
Oprogramowanie: Nero Express 5.5, Ahead InCD 4, interVideo WinCinema (WinDVD Creator Plus i WinDVD 4)

- ⊕ bezproblemowe działanie
- ⊕ korzystny stosunek ceny do możliwości
- ⊖ wolny zapis danych na płytach CD-R

OCENA  
POWER: 6  
ECO: 9



08

## Manta DVD-001

**WYRÓŻNIENIE ZA:** mnogość odtwarzanych formatów oraz bogaty wybór wyjść audio-wideo za mniej niż 300 złotych.

WWW.MANTA.COM.PL

### DANE TECHNICZNE:

Nazwa: Manta DVD-001  
Formaty odtwarzane: DVD/R/RW, CD/R/RW, CD-ROM, VCD 1.1/2.0, CVD, DVCD, SVCD, CD-DA, CD+G, DTS-CD, MP3 i Photo CD  
Pliki: VCD 2.0, VCD 1.1, CVD, VCD, SVCD, CD-DA, CD+G, DTS, MP3, Photo CD  
Wyjścia wideo: S-Video, EuroScart, VGA (D-Sub i RGB), Composite  
Wyjścia audio: 5.1 (cyfrowe optyczne i elektryczne oraz analogowe), stereo  
Wymiary: 430 x 250 x 58 mm  
Waga: 3,5 kg  
Region: nie ma zabezpieczenia

- ⊕ dużo wyprowadzeń wideo (w tym także VGA)
- ⊕ polskie menu ekranowe
- ⊖ zbyt mała część tacki wysuwa się na zewnątrz (3/4)

OCENA  
POWER: 6  
ECO: 9



09

## Manta MM801 Dragon

**WYRÓŻNIENIE ZA:** to, że po kilku godzinach gry nie boją palce.

WWW.MANTA.COM.PL

### DANE TECHNICZNE:

Producent: Manta  
Nazwa: MM801 Dragon  
Podłączenie: USB  
Przewód: 200 cm  
Force Feedback: Vibration Feedback (dwa silniczki wibracyjne)  
Sterowanie: 8-kierunkowy krzyżak, 2 manipulatory analogowe (pokryte gumą)  
Przyciski: 12 + 3 (Turbo, Clear, Mode)  
Dodatkowe: płytka ze sterownikami

- ⊕ guma pokrywająca rękojeści oraz główki nianetek analogowych
- ⊕ 12 programowalnych przycisków i opcja autofire
- ⊖ zbyt wyraźne krawędzie cyfrowego pada

OCENA  
POWER: 7  
ECO: 9





10

## CPC WaterCooler eFL 12dB Plus

**WYRÓŻNIENIE ZA:** innowacyjność oraz bardzo przystępną cenę!

WWW.CPC.COM.PL

### DANE TECHNICZNE:

WaterCooler EFL 12dB plus  
Zestaw składa się z: chłodnicy AirPower FL, dwóch pomp w pojemniku na płyn, bloku procesora, zapinki na wybrany socket, przejściówki-śledzia do wyprowadzenia przewodów na zewnątrz  
Głośność: około 12 dB  
Zapinki: Athlon lub Pentium4  
Blok procesora: miedź

- klawiatura komputerowa i muzyczna w jednym
- dynamiczne klawisze muzyczne

OCENA  
POWER: 8  
ECO: 9



13

## Razer Viper

**WYRÓŻNIENIE ZA:** dużą czułość, dokładność wykonania oraz świetne predyspozycje dla graczy komputerowych.

WWW.RAZERZONE.COM

### DANE TECHNICZNE:

Producent: Razer  
Nazwa modelu: Viper  
Czułość: 1000 dpi  
Przewód: 210 cm  
Złącze: USB  
Przyciski: 2 + rolka  
Dodatkowe: gumowe wstawki po bokach obudowy

- bardzo wysoka czułość
- duże wyprofilowane klawisze
- dla prawy- i leworęcznych

- nie ma 5 przycisków

OCENA  
POWER: 9  
DODATKI: 3  
ECO: 7



11

## Sapphire Radeon X800 Pro

**WYRÓŻNIENIE ZA:** najwyższą wydajność wśród kart, które dane nam było testować.

WWW.PRONOX.COM.PL  
WWW.SAPPHIRETECH.COM

### DANE TECHNICZNE:

Producent: Sapphire  
Nazwa: Radeon X800 Pro  
Procesor 3D: ATI Radeon X800 Pro  
Pamięć: 256 MB DDR3  
Zegar GPU/Memory: 475/450 MHz  
Magistrala: AGP 8x, 4x  
Wyjścia DVI: tak  
Wyjścia video: tak  
Wejścia video: nie ma

- bardzo wysoka wydajność
- dobry system chłodzenia (można podkręcać)

- wysoka cena

OCENA  
POWER: 9  
DODATKI: 6  
ECO: 6



14

## Logitech Driving Force Pro

**WYRÓŻNIENIE ZA:** wysoką jakość wykonania i 900 stopni obrotu.

WWW.LOGITECH.COM  
WWW.LOGITECH-SKLEP.PL

### DANE TECHNICZNE:

Producent: Logitech  
Nazwa: Driving Force Pro  
Zakres: 900 lub 200 stopni obrotu  
Force Feedback: tak  
Przyciski: 10 programowanych + grybek  
Biegi: wiosetka + manetka zmiany biegów  
Pokrycie kierownicy: dobrej jakości guma  
Pedale: duża podstawa z 2 pedałami  
Inne: możliwość pracy z PC i PS2

- działa zarówno na PC, jak i PS2
- 900 lub 200 stopni obrotu
- dźwignia zmiany biegów
- dodatkowe przyciski
- jakość wykonania

- dość droga

OCENA  
POWER: 9  
DODATKI: 5  
ECO: 6



12

## Asus DRW-0804P

**WYRÓŻNIENIE ZA:** bardzo dobrą korekcję błędów oraz wysokie walory użytkowe.

PL.ASUS.COM  
WWW.ASUS.COM.TW

### DANE TECHNICZNE:

Producent: Asus  
Nazwa: DRW-0804P  
Zapis CD-R/RW: do 24x/24x  
Zapis DVD+R/RW: 8x/4x  
Zapis DVD-R/RW: 8x/4x  
Obsługa HD-BURN: nie ma  
Odczyt CD-R/RW: 40x/40x  
Odczyt DVD-R/RW/+R/RW: 12x  
Bufor: 2 MB  
Programy: Nero Burning ROM 6.3.0.0E, AsusDVD  
Dodatkowe: przewód IDE, przewód audio, śrubki, „drućnik” awaryjnego otwierania

- bardzo dobra korekcja błędów
- szybki odczyt danych
- cicha praca

- CD-R mogłaby nagrywać trochę szybciej

OCENA  
POWER: 9  
DODATKI: 6  
ECO: 8



15

## Intel Pentium4 3.4 GHz

**WYRÓŻNIENIE ZA:** bardzo wysoką wydajność w aplikacjach i grach.

WWW.INTEL.PL

### DANE TECHNICZNE:

Producent: Intel  
Nazwa: Northwood 3,4 GHz  
Magistrala: 800 MHz  
Cache L2: 512 KB  
Proces technologiczny: 130 nm  
Mnożnik: 17  
Tranzystory: 55 milionów  
Dodatkowe: Hyper Threading

- duża wydajność
- symulacja dwóch procesorów (Hyper Threading)

- duże zapotrzebowanie na energię

OCENA  
POWER: 9  
DODATKI: 0  
ECO: 5





16

## ATI Radeon X800 XT Platinum Edition

**WYRÓŻNIENIE ZA:** potężną wydajność przy bardzo niepozornym wyglądzie.

WWW.ATI.COM

### DANE TECHNICZNE:

Producent: ATI  
Nazwa: Radeon X800 XT Platinum Edition  
Procesor 3D: ATI Radeon X800 XT Platinum Edition  
Pamięć: 256 MB GDDR3  
Zegar GPU/Memory: 526 (519)/1146 (1120) MHz  
Magistrala: AGP 8x, 4x  
Wyjścia DVI: tak  
Wyjścia wideo: tak  
Wyjścia wideo: tak (standardowe w rozgałęźniku i dodatkowe do podłączenia modułu)  
Oprogramowanie: sterowniki, programy demonstracyjne

- ⊕ najwyższa wydajność spośród dostępnych kart
- ⊕ niezbyt mocno się nagrzewa, mimo niezbyt wielkiego radiatora

⊖ mała dostępność

OCENA  
POWER: 9  
DODATKI: 1  
ECO: 5



17

## MSI NX6800 ULTRA-T2D256

**WYRÓŻNIENIE ZA:** wysoką wydajność i nowoczesne rozwiązania technologiczne.

WWW.MSI-POLSKA.PL

### DANE TECHNICZNE:

Producent: MSI  
Nazwa: NX6800 ULTRA-T2D256  
Procesor 3D: Nvidia GeForce 6800 Ultra  
Pamięć: 256 MB DDR3  
Zegar GPU/memory: 400 MHz/1,1 GHz  
Magistrala: AGP 8x, 4x  
Wyjścia DVI: tak (2)  
Wyjścia wideo: tak (S-Video)  
Wejścia wideo: nie ma  
Dodatkowe: przewody i przejściówki

- ⊕ ekstremalnie wysoka wydajność
- ⊕ bogate dodatkowe oprogramowanie

- ⊖ cena
- ⊖ system chłodzący zajmuje dwa sloty i przy maksymalnych obrotach jest bardzo głośny

OCENA  
POWER: 10  
DODATKI: 8  
ECO: 6



18

## AMD Athlon XP 2500+ Mobile

**WYRÓŻNIENIE ZA:** Duże możliwości podkręcania i stabilną pracę przy zegarze wyższym od standardu o ponad 34%.

WWW.MSI-POLSKA.PL

### DANE TECHNICZNE:

Producent: AMD  
Nazwa: Athlon XP 2500+ Mobile  
Podstawka: Socket A (462)  
Jądro: Barton  
Magistrala: 133 MHz  
Mnożnik: 14  
Zegar: 1,87 GHz  
Zasilanie rdzenia: 1,65 V  
Cache L1/L2: 128/512 KB  
Proces technologiczny: 130 nm

- ⊕ ogromne możliwości przetaktowywania przy standardowym zasilaniu
- ⊕ niezbyt wielki pobór mocy
- ⊕ wystarczy zamontować trochę lepsze od standardowego chłodzenie – nie trzeba montować maksymalnych radiatorów czy systemów wodnych

- ⊖ wymaga stabilnego zasilania
- ⊖ trzeba ostrożnie obchodzić się z układem (ceramiczne jądro może się łatwo ukruszyć)

OCENA  
POWER: 8  
DODATKI: 0  
ECO: 9



19

## iRiver SlimX iMP-550

**WYRÓŻNIENIE ZA:** świetną jakość dźwięku, kompaktowe gabaryty i spore możliwości (w tym tuner radiowy).

WWW.IRIVER.COM.PL

### DANE TECHNICZNE:

Producent: iRiver  
Nazwa: SlimX (iMP-550)  
Obsługiwane formaty: MPEG 1/2/2.5 Layer 3, WMA, ASF, Ogg  
Bit Rate: 8 kbps-320 kbps, VBR  
Tagi: ID3 V1 Tag, ID3 V2 2.0, ID3 V2 3.0, ID3 V2 4.0  
Wymiary: 128x136x13,7 mm  
Waga: 145 g (bez akumulatorów)  
Dyktafon: nie ma  
Czas odtwarzania: do 45 godzin (w samochodzie z adapterem do 15 godzin)  
Zasilanie: 2\*akumulatory 1450 mAh lub 2\*baterie AA lub zasilacz sieciowy

- ⊕ doskonała jakość dźwięku
- ⊕ bardzo dobre słuchawki (Sennheiser)
- ⊕ liczba obsługiwanych formatów
- ⊕ radio
- ⊕ funkcjonalny pilot

- ⊖ brak dyktafonu
- ⊖ brak zasilacza samochodowego

OCENA  
POWER: 9  
DODATKI: 7  
ECO: 7



20

## Z-Cyber Macer MP3

**WYRÓŻNIENIE ZA:** rewelacyjną relację między ceną a możliwościami.

WWW.MEGABAJT.COM.PL

### DANE TECHNICZNE:

Producent: Z-Cyber  
Nazwa: Macer MP3  
Słuchawki: tak, z wbudowanym radiem FM  
Dodatkowo: przedłużacz USB  
Zasilanie: bateria AAA (mp3), pastylkowa 1,5 V (radio w słuchawkach)  
Czas pracy: około 10 h

- ⊕ CENA!
- ⊕ dość dobry dyktafon

- ⊖ słuchawki z „obrożą”
- ⊖ kłopoty ze sterownikami pod W98
- ⊖ mało intuicyjny interfejs
- ⊖ mała instrukcja po polsku, angielska niepozbawiona błędów

OCENA  
POWER: 5  
DODATKI: 4  
ECO: 9



21

## Epson Stylus Photo R300

**WYRÓŻNIENIE ZA:** wysoką jakość druku zdjęć.

WWW.EPSON.PL

### DANE TECHNICZNE:

Technologia Druku: Epson Micro Piezo, EPSON Micro Dot  
Liczba tuszy: 6 (oddzielne kolory)  
Wielkość kropli: 3 pl  
Liczba dysz: 540 (6 x 90 dysz)  
Atrament: Epson DURABrite  
Maksymalna rozdzielczość druku: 5760 x 1440 dpi  
Prędkość drukowania:

Tekst w czerni na stronie A4: 15 s./min  
Tekst w kolorze na stronie A4: 15 s./min  
Interfejs: USB 2.0

- ⊕ wysoka jakość druku
- ⊕ czynnik kart pamięci
- ⊕ osobne pojemniki z tuszem

- ⊖ monochromatyczny ekran LCD
- ⊖ efekt linii na zdjęciach

OCENA  
POWER: 9  
DODATKI: 3  
ECO: 8





22

## Media-Tech MT-1015

**WYRÓŻNIENIE ZA:** dobry stosunek możliwości do ceny (ECO).

WWW.MEDIA-TECH.COM.PL

### DANE TECHNICZNE:

Producent: Media-Tech  
Nazwa: MT-1015 (Navigator RF Optical)  
Czułość sensora: 800 dpi  
Podłączenie: PS/2 i USB  
Zasięg: do 1,5 m  
Przyciski: 8 (w tym jeden w rolce)  
Zasilanie: 2\*AAA (dotychczasowe akumulatory)  
Dodatkowe: jeden z przycisków ma na stałe przyporządkowaną funkcję Office, dwa przy rolce mają funkcję PageUp/PageDown  
Inne: odbiornik jest jednocześnie ładowarką (podłącza się do niego zasilacz sieciowy)

- ⊕ rolka mruga, gdy baterie mają mało energii
- ⊕ dość wygodnie rozmieszczono przyciski
- ⊕ wystarczająca do gry i pracy precyzja (800 dpi)

- ⊖ efekt wstecznej akceleracji
- ⊖ gdy akumulatory się rozładują trzeba wstawić myszkę do ładowarki lub wymienić je na inny komplet

OCENA  
POWER: 7  
DODATKI: 4  
ECO: 9



25

## Epson PictureMate

**WYRÓŻNIENIE ZA:** jakość drukowanych zdjęć oraz ogólne wykonanie urządzenia.

WWW.EPSON.PL

### DANE TECHNICZNE:

Urządzenie: Inkjet-Printer  
Technologia: Micro Piezo, 6 barwny  
Rozdzielczość: max. 5760 x 1440 dpi  
Kierunek druku: dwukierunkowe  
Prędkości wydruku: 10 x 15 cm - 128 s  
Formaty papieru: 100 x 150 mm  
Dostosowanie barw: ICM, SRGB, Colorsync 2  
Interfejsy: USB 1.1 type B  
Standard: 256 x 154 x 163 mm  
Masa: 2,7 kg  
Dodatkowo: 12 miesięcy gwarancji

- ⊕ doskonała jakość druku
- ⊕ zastosowanie dobrej jakości tuszów
- ⊕ rozmiar i waga

- ⊖ cena
- ⊖ drobne problemy ze sterownikami

OCENA  
POW: 9  
DODATKI: 4  
ECO: 5



23

## Nokia 5140

**WYRÓŻNIENIE ZA:** mnogość funkcji oraz ich niezłą implementację, w tym Push To Talk.

WWW.NOKIA.COM.PL

### DANE TECHNICZNE:

Producent: Nokia  
Nazwa: 5140  
Zakresy GSM: 900/1800/1900  
Obsługuje: GPRS/EDGE, MMS, HSCSD, java, WAP 2.0 (xHTML)  
Cyfrowy aparat: wbudowany (640 x 480)  
Wyświetlacz: 4096 kolorów, 128 x 128pix; 5 linii  
Czas czuwania: do 300 godz.  
Czas rozmów: do 300 min.  
Bateria: litowo-jonowa 760 mAh

- ⊕ mnóstwo funkcji (PTT, cyfrowy kompas, radio, itd.)
- ⊕ obudowa zapobiegająca uszkodzeniom telefonu
- ⊕ funkcja dostosowywania głośności w słuchawce do głośności otoczenia

- ⊖ wyświetlacz nie został poprawiony od pierwszych modeli - niska rozdzielczość, słaby kontrast
- ⊖ obudowa nie chroni dobrze od wody i kurzu

OCENA  
POWER: 9  
DODATKI: 8



26

## Bellwood BW-301

**WYRÓŻNIENIE ZA:** dobrą obsługę większości mediów (filmy, muzyka, zdjęcia), a także za poprawne wyświetlanie DivX wraz z polskimi napisami.

WWW.BELLWOOD.PL

### DANE TECHNICZNE:

Producent: Bellwood  
Nazwa: BVV-301  
Progressive scan: tak  
Pilot: w komplecie (na dwie baterie AAA)  
Przewody: zasilający oraz Cinch (audio stereo+video)  
Zabezpieczenie regionalne: odtwarza wszystkie regiony  
Dekodery: AC3 Dolby Digital 5.1, MPEG-2, MPEG-4 (DivX, Xvid i inne)  
Obsługiwane formaty napisów DivX: TMPlayer, MicroDVD, SRT, MPL2  
Format obrazu: 4:3, 16:9  
Gwarancja: 12 miesięcy + serwis pogwarancyjny

- ⊕ odtwarzanie niemal wszystkich formatów DivX i Xvid
- ⊕ bezproblemowe wyświetlanie polskich napisów w najpopularniejszych formatach
- ⊕ obsługa MP3 (wyświetla TAGi)

- ⊖ pilot mógłby mieć lepiej rozplanowane rozłożenie przycisków

OCENA  
POWER: 9  
DODATKI: 2  
ECO: 7



24

## Logitech MX1000 Laser

**WYRÓŻNIENIE ZA:** wysoką precyzję sterowania (system laserowy) oraz wbudowany wskaźnik poziomu naładowania akumulatorów.

WWW.LOGITECH.PL

### DANE TECHNICZNE:

Producent: Logitech  
Nazwa: MX1000 Laser  
Typ: laserowa  
Komunikacja: bezprzewodowa (fale radiowe)  
Zasięg: do 2 m  
Rozdzielczość sensora: 1000 dpi  
Kształt: dla praworęcznych  
Przyciski: 7 + rolka  
Rolka: tak (odchylana na boki - 2 dodatkowe przyciski)  
Interfejs: USB, PS/2 (przejściówka)  
Dodatkowe: stacja dokująca z ładowarką (odbiornik)  
Inne: programowalne przyciski

- ⊕ precyzja działania
- ⊕ wydajny system oszczędzania akumulatora
- ⊕ wbudowany wskaźnik naładowania akumulatora

- ⊖ tylko dla praworęcznych
- ⊖ efekt akceleracji wstecznej

OCENA  
POWER: 9  
DODATKI: 5  
ECO: 6



27

## Apacer Disc Steno CP 200 Combo

**WYRÓŻNIENIE ZA:** nowatorskie rozwiązania i wysoką funkcjonalność.

WWW.APACER.AB.PL

### DANE TECHNICZNE:

Producent: Apacer  
Nazwa: Disc Steno CP 200 Combo  
Czytnik kart pamięci: CF Type I/II x1 5 in 1 (SD/MMC/MS/MS PRO/SM) X1  
Zapis CD-R/RW: 24X (CD-R), 10X (HS CD-RW)  
Odczyt: CD-ROM 24X, DVD-ROM 8X  
Rozmiar bufora: 2 MB  
Obsługiwane nośniki: CD-DA, CD-ROM, CD-ROM XA, Photo-CD (multi-session), Video CD, CD Extra, CD Text, CD-R, CD-RW, DVD-ROM, DVD-Video, DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW, DVD-RAM  
Interfejs: USB 2.0/przewód Composite (RCA)  
Akumulator Li-Ion: 7.4V, 1800mAh

- ⊕ własne zasilanie
- ⊕ możliwość przeglądania zdjęć na TV
- ⊕ rozmiar i waga

- ⊖ cena

OCENA  
POWER: 9  
DODATKI: 4  
ECO: 6





28

## Samsung TS-H552B

**WYRÓŻNIENIE ZA:** bardzo dobre parametry użytkowe i rozsądną cenę.

WWW.SAMSUNG.PL

### DANE TECHNICZNE:

Producent: Samsung  
Nazwa: TS-H552B  
Interfejs: ATAPI/EIDE  
Zapis CD-R/RW: do 48x/32x  
Zapis DVD+R/RW: 16x/4x  
Zapis DVD-R/RW: 12x/4x  
Zapis DVD+R9 (dwuwarstwowy): 2.4x  
Odczyt CD-R: 40x  
Odczyt DVD-R/RW/+R/RW: 8x  
CD-Text: tak  
Overburning: tak  
Bufor: 2 MB  
Programy: Pinnacle's Instant CD/DVD

- ⊕ świetna korekcja błędów
- ⊕ bardzo cicha praca

- ⊖ niezbyt popularny pakiet oprogramowania
- ⊖ jedynie jasny panel (nie komponuje się z nowymi – kolorowymi obudowami)

OCENA  
POWER: 9  
DODATKI: 5  
ECO: 8



29

## e'Star Monolith MX-7010

**WYRÓŻNIENIE ZA:** niemal pancerną obudowę, świetne parametry użytkowe i mnogość zastosowań.

WWW.MONOLITH-EUROPE.COM

### DANE TECHNICZNE:

Producent: e'Star  
Nazwa: Monolith MX-7010  
Pamięć: 256 MB  
Wyświetlacz: OLED  
Połączenie z PC: USB 1.1  
Zasilanie: wbudowany akumulator Li-ion ładowany przez USB  
Słuchawki: 2\*13 mW  
Odstęp sygnału od szumu: 90 dB  
Odtwarzane pliki: MPEG 1/2/2.5 layer 3 (MP3), Microsoft WMA  
Bit rate: 8 Kbps-320 kbps, VBR  
Radio: FM 88-108 MHz

- ⊕ niemal pancerna obudowa
- ⊕ świetna jakość odtwarzania i nagrywania
- ⊕ masa dodatkowych, często przydatnych funkcji

- ⊖ brakuje zewnętrznej ładowarki

OCENA  
POWER: 9  
DODATKI: 7  
ECO: 7



30

## Razer Diamondback

**WYRÓŻNIENIE ZA:** doskonałą precyzję działania i wyraźną poprawę w stosunku do poprzedniczki.

WWW.RAZERZONE.COM

### DANE TECHNICZNE:

Producent: Razer  
Nazwa modelu: Diamondback  
Czułość: 1600 dpi (wg producenta)  
Przewód: 210 cm  
Złącze: USB (poziomocny)  
Przyciski: 6 + rolka (dla prawy i leworęcznych)  
Przetwarzanie danych: 5.8 M pikseli na sekundę  
Transmisja danych: 16-bitowa  
Największa maksymalna akceleracja: do 15 g  
Czas reakcji: 1 ms (wg producenta)  
Soczewka: wykonana przez firmę Karna (rozwiązanie opatentowane i stosowane tylko przez firmę Razer)  
Dodatkowe: gumowe wstawki po bokach obudowy, antypoślizgowe pokrycie przycisków

- ⊕ bardzo wysoka precyzja
- ⊕ brak efektu akceleracji wstecznej
- ⊕ siedem przycisków (jeden w rolce)

- ⊖ trudno obsługiwać się bocznymi przyciskami za pomocą małego palca

OCENA  
POWER: 9  
DODATKI: 2  
ECO: 6



# WYBIERZ SPRZĘT ROKU 2004 I WYGRAJ NAGRODY!

Dystrybutorzy sprzętu ufundowali produkty, którymi nagrodzimy czytelników biorących udział w naszym plebiscycie.

- Logitech QuickCam Sphere,
- Logitech Driving Force Pro,
- Logitech MX 1000 laser
- Epson PictureMate
- Odtwarzacz e-Star MX-7010
- Nagrywarka Plextor PX-708A
- CPC Watercooler EFL 120 DB Plus
- Myszy Razer Diamondback i Viper
- Z-cyber Mp3 128 MB
- Odtwarzacz Bellwood BW-301
- TS-H552B
- Odtwarzacz Manta DVD 001
- Pad Manta MM801 Dragon

Aby zgłosować naabrany produkt, najpierw prawidłowo odpowiedz na pytanie konkursowe:

Ile produktów zostało nominowanych do tytułu „CD-Action Sprzęt Roku 2004”:

- A. 30  
B. 3

Zgłoszenie wpisz w formie SMS-a, według podanego schematu:

**CA.SP.X.##** gdzie:

X – oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A lub B)  
## – oznacza numer wybranego produktu, który znajdziesz w ramce przy opisie.

I wyślij pod numer **7164**!

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce. Koszt wysłania SMS-a wynosi 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 20 stycznia 2005! Regulamin konkursu dostępny jest na stronie [www.cdaction.com.pl](http://www.cdaction.com.pl) oraz w siedzibie redakcji.

FUNDATORAMI NAGRÓD SA:

MULTIMEDIA VISION®

EPSON®

megabajt

SAMSUNG





ASUS P5DA2-E DELUXE  
 BENQ X730  
 CREATIVE AUDIGY 2 ZS NOTEBOOK  
 DELPHI MYFI  
 GIGABYTE GA-K8NXP-9

KENSINGTON POCKETMOUSE  
 MSI 925XE NEO PLATINUM  
 MANTA THUNDER MM1100 REMOTE  
 NOKIA 7710  
 TRUST DB-2180 BINOCULAR DIGICAM

XIII 2004

## THX w notebookach



Firma Creative poinformowała o wprowadzeniu na nasz rynek pierwszej karty SB Audigy 2 ZS Notebook, którą można podłączyć do gniazda PCMCIA dowolnego notebooka, co pozwala uzyskać doskonały dźwięk dostępny do tej pory w komputerach stacjonarnych dzięki karcie PCI Sound Blaster Audigy 2 ZS. Jest ona zgodna ze standardami dźwięku 5.1 i 7.1 oraz wyposażona w cyfrowe wejścia i wyjścia, umożliwiające użytkownikom notebooków granie w gry komputerowe, oglądanie filmów, tworzenie oraz słuchanie muzyki. Oferuje akcelerację sprzętową, dołączone jest do niej łatwe w obsłudze oprogramowanie. Karta Sound Blaster Audigy 2 ZS Notebook pojawi się na rynku w cenie 529 zł.

[www.europe.creative.com](http://www.europe.creative.com)



## Alien vs. Predator?

Firma Manta przedstawiła dwa nowe odtwarzacze DVD: 008 Alien i 009 Predator. Charakteryzują się one niewielkim rozmiarem i estetycznym wyglądem. Odtwarzają wszystkie standardowe płyty DVD, jak również płyty muzyczne, pliki MP3 oraz zdjęcia w formacie JPG. Posiadają standardy wyjścia RGB, SCART, A/V oraz Coaxial. Odtwarzają filmy ze wszystkich stref, posiadają też możliwość zaprogramowania poszczególnych scen. Ponadto do modelu 009 Predator dołączone są dwa pady oraz zestaw 300 gier. Każdy z odtwarzaczy dostępny jest w dwóch kolorach: Alien w srebrnym i czarnym, natomiast Predator - niebieskim i białym.

[www.manta.com.pl](http://www.manta.com.pl)

## Video Eyewear

Firma VisualWear zaprezentowała system Video Eyewear, który ma za zadanie prezentować na małych ekranikach umieszczonych w oprawie przypominającej okulary ze słuchawkami filmy oraz trójwymiarową grafikę. Wyświetlacze są w stanie zaprezentować obrazy o rozdzielczości 640 x 480 punktów, co sprawia wrażenie, jakby użytkownik oglądał ekran o przekątnej 42 cali z odległości 2 metrów. Dwie baterie AAA pozwalają na 5-godzinną pracę urządzenia.

Trwają prace nad zintegrowaniem urządzenia z telefonami komórkowymi i przenośnymi konsolami do gier.

[www.visualwear.co.jp](http://www.visualwear.co.jp)



## Nowe modele

Firma Sapphire Technology Limited ogłosiła, że w najbliższym czasie wprowadzi kilka nowych modeli do rodziny najwydajniejszych akceleratorów. Oparte na architekturze X800 układy X850 wyposażone są w 16 potoków renderujących oraz 6 potoków vertex. Nowy VPU umożliwia Sapphire wprowadzenie do portfolio modeli o bardzo szybkich pamięciach i wysoko taktowanym jądrze.

[www.sapphiretech.com](http://www.sapphiretech.com)



## SLI od ASUS-a



Płyta główna A8N-SLI Deluxe to pierwsza na rynku platforma dla procesorów AMD, oferująca wsparcie dla technologii SLI (Scalable Link Interface), pozwalającej na równoczesne wykorzystanie dwóch kart graficznych ze złączem PCI-Express. W płycie ASUS A8N-SLI Deluxe zastosowano szereg unikatowych rozwiązań, usprawniających działanie technologii SLI oraz niwelujących potencjalne problemy z zasilaniem systemu oraz odprowadzaniem ciepła. Rozwiązanie o nazwie EZ Plug dzięki umiejscowieniu gniazda zasilania w bezpośrednim sąsiedztwie slotów PCI-E x16 zapewnia zwiększoną stabilność oraz zredukowane wydzielanie ciepła. Ponadto udało się zlikwidować zakłócenia w pracy innych komponentów powstające podczas przesyłania prądu z dalek leżących obszarów płyty.

Wysokowydajne karty graficzne są obecnie jednymi z najgorętszych elementów

systemów komputerowych. W przypadku dwóch szybkich kart pracujących obok siebie rozwiązanie problemu rozpraszania ciepła stało się jeszcze bardziej istotne. Dzięki rozdzielaniu na płycie A8N-SLI Deluxe złącza PCI-Ex16 dwoma slotami PCI-E x1 karty graficzne umieszczone w tych pierwszych mają zapewnioną odpowiednią ilość miejsca do efektywnego oddawania ciepła i tym samym stabilną pracę. Nawet kartom wyposażonym w zaawansowane systemy chłodzenia podwójnej wysokości nie będzie tu zbyt ciasno!

[pl.asus.com](http://pl.asus.com)

## SHORTY

**Firmware za darmo!**  
 BenQ wprowadził dla dwóch superszybkich, dwuwarstwowych nagrywarek DVD: wewnętrznej DW1620 i zewnętrznej EW1621, bezpłatne nowe oprogramowanie typu firmware, które pozwala na zwiększenie szybkości nagrywania na płycie dwuwarstwowej aż do 4x DVD+R DL oraz korzystanie z nowej funkcji QScan, znacznie usprawniającej proces nagrywania 16x.

[www.benq.pl](http://www.benq.pl)



**PhotoFine**  
 Dążenie firmy Epson do uzyskania bezkompromisowej jakości obrazu nie ogranicza się jedynie do obrazów na papierze, lecz obejmuje także formy cyfrowe. Wyświetlacze wykonane w technologii Epson PhotoFine charakteryzują się czystym i ostrym obrazem, a także wiernymi i żywymi kolorami. Nadzwyczajną jakość ich obrazu bierze się z technologii niskotemperaturowych polisilikonów. Precyzyjny proces produkcji zastosowany przez firmę Epson daje ponadto w efekcie bardzo dużą gęstość pikseli. Z rozdzielczością do 256 punktów na cal przewyższają one wszystkie obecnie dostępne standardowe wyświetlacze LCD. Doskonale nadają się one również do płynnego i wiernego odtwarzania filmów. Ta wyznaczająca nowy kierunek technologia znajduje zastosowanie w najnowszych przenośnym odtwarzaczach plików multimedialnych Epson P-2000. Jego wyświetlacz o przekątnej 3,8 cala odtwarza obrazy i filmy z jakością, której obecnie nie jest w stanie dorównać - tak twierdzi producent, a my to kiedyś sprawdzimy.

[www.epson.pl](http://www.epson.pl)

## BRONX w kieszeni

Firma Media-Tech poszerzyła ofertę produktów o dwa modele odtwarzaczy MP3 - BRONX PLAYER (MT818) & TEXAS PLAYER (MT819). Prostszy MT818 pozbawiony pamięci wewnętrznej współpracuje z kartami pamięci typu SD i MMC o pojemności od 16 do 256 MB.

## Valkiria

Nowy, 3-kanalowy zestaw głośnikowy VALKYRIE 2.1 MT338 jest bogatszą wersją zestawu PARTITA 2.1 MT333. Jest to komplet o wyjątkowo ciekawej i eleganckiej linii wzorniczej. W jego skład wchodzi subwoofer oraz dwie dwudrożne kolumny satelitarne, z wbudowanymi dwoma głośnikami: niski- i wysokotonowymi. Drewniane obudowy kolumn satelitarnych oraz głośnika basowego zapewniają wysokiej jakości odbiór dźwięku. Dodatkowym wizualnym atutem takiego rozwiązania jest to, że dobrze komponuje się z zestawem komputerowym oraz domowym zestawem audio. Moc RMS zestawu wynosi 52 W. Wymiary kolumn to 152 x 335 x 328 mm (gł. basowy), 93 x 172 x 128 mm (satelita), a ich cena detaliczna to 199 zł.

[www.media-tech.pl](http://www.media-tech.pl)

## 2500 mAh

GP wprowadziło akumulatory AAA i AA o najwyższej na rynku pojemności. Paluszki te charakteryzują się tym, że modele AAA posiadają pojemność 950 mAh, a AA - 2500 mAh. Gdy zostaną zastosowane w urządzeniach pobierających bardzo dużo energii, ich żywotność będzie się wahała w granicach 300 ładowań, a w innych przypadkach może zwiększyć się nawet do 1000 cykli. Akumulatory z serii 2500 sprzedawane mają być po 2 sztuki i kosztować 49 zł za komplet, zaś 950 (pakowane po 2 sztuki) - 39 zł za komplet.

[www.gpbattery.com.pl](http://www.gpbattery.com.pl)



## C1100

Idea rozpocznie sprzedaż nowego telefonu firmy LG Electronics, modelu C1100, na początku grudnia 2004 roku. Został on zaprojektowany z myślą o użytkownikach, dla których niewielka waga urządzenia, ciekawe wzornictwo oraz wymiary są niezwykle istotne. Wygodna obsługa telefonu C1100 idzie w parze z jego dużymi możliwościami. Aparat został wyposażony w szereg przydatnych funkcji, które sprawiają, że jest on w stanie zaspokoić wymagania nawet najbardziej wymagających użytkowników. Model C1100 posiada otwieraną kłapkę, pod którą kryje się kolorowy wyświetlacz o przekątnej 1,5", z rozdzielczością 128 x 128 pikseli i paletą 65 000 kolorów. Telefon wyposażony jest w 16-głosowe polifoniczne dzwonki, może wysyłać i odbierać wiadomości multimedialne MMS, posiada przeglądarkę internetową (WAP 2.0), a także funkcje umożliwiające nagrywanie krótkich wiadomości głosowych. Urządzenie ma zaimplementowaną obsługę aplikacji JAVA (wersja MIDP 1.0), dzięki czemu może obsługiwać aplikacje użytkowe, takie jak komunikatory, gry, przeglądarki. Model C1100 charakteryzuje się niewielkimi wymiarami, 82 x 43 x 21,5 mm, a waży zaledwie 78 g. Wytrzymała bateria 760 mAh Li-ion pozwala na ok. 4,5 godziny ciągłej rozmowy lub przez ok. 250 godzin w trybie stand-by.

[www.lge.pl](http://www.lge.pl)



## MultiEdge III

Alstor wprowadza do oferty dwa nowe modele monitorów LCD firmy Eizo należące do serii MultiEdge III. L578 o przekątnej 17" oraz L778 o przekątnej 19" oferują obniżony do 12 ms czas reakcji matrycy, kontrast 1000:1, rozszerzone możliwości multimedialne oraz ergonomiczną budowę. Seria MultiEdge III zaspokoi potrzeby zarówno miłośników gier komputerowych, jak i osób zajmujących się zawodowo edycją wideo czy obsługą programów typu CAD. Podobnie jak inne modele monitorów EIZO, te również objęte są pięcioletnią gwarancją w systemie door to door.

[www.alstor.com.pl](http://www.alstor.com.pl)

## SHORTY

Powoduje to zniesienie ograniczenia w postaci z góry określonej pojemności. Zaletą takiego rozwiązania jest możliwość zastosowania zbędnej karty pamięci, np. z aparatu cyfrowego. Bardziej bogato wyposażony TEXAS PLAYER to niewiel-



kich rozmiarów odtwarzacz, radio FM i cyfrowy dyktafon w jednym. Wykorzystuje on pamięć o pojemności 128 MB, co oznacza możliwość nie tylko odtwarzania muzyki, ale również zapisywania danych. Wbudowany mikrofon umożliwia nagrywanie w najwyższej jakości (32K) ponad 8 h notatek głosowych. MT818 ma kosztować 159 zł, a MT819 - 279 zł.

[www.mediastech.pl](http://www.mediastech.pl)

### ■ Czarna Zetka

W sprzedaży pojawiła się nowa wersja kolorystyczna aparatu cyfrowego z serii Z - Dimage Z3. W odróżnieniu od pierwotnego wyglądu (srebrna obudowa) nowy Z3 jest cały czarny.



Dimage Z3 jest aparatem wyposażonym w system stabilizacji matrycy CCD Anti-shake (znanym z bardziej zaawansowanych modeli Dimage A1 i A2). Aparat ma przetwornik CCD o rozdzielczości 4 mln pikseli oraz obiektyw Konica Minolta APO GT 35-420 mm f/2,8-4,5, z 12-krotnym zoomem optycznym. Zapewnia on maksymalne powiększenie odpowiadające ogniskowej 420 mm, czyli powiększenie 8-krotne lornetki. Można je jeszcze bardziej zwiększyć dzięki 4-krotnemu zoomowi cyfrowemu. System Rapid AF oraz dedykowany procesor powodują, że aparat automatycznie ustawia ostrość, a funkcja śledzenia ostrości Predictive Focus Control umożliwia fotografowanie poruszających się obiektów. Z3 zapisuje również cyfrowe filmy wideo w rozdzielczości 640 x 480 (VGA) przy częstotliwości 30 klatek na sekundę. Dimage Z3 wyposażony jest w standard PictBridge, który pozwala na bezpośredni wydruk bez użycia komputera oraz daje możliwość zastosowania opcjonalnego konwertera szerokokątnego 0,75x rozszerzającego kąt widzenia obiektywu do odpowiednika ogniskowej 26 mm. Sugerowana cena detaliczna Dimage Z3 (zarówno w czarnej, jak i srebrnej obudowie) to 1999 zł.

[www.minolta.pl](http://www.minolta.pl)

### ■ Srebrna myszka Geniusa

Genius wprowadza nową optyczną minimysz - NetScroll+ Mini Traveler, wyposażoną w optyczny sensor o rozdzielczości 400 dpi. Urządzenie jest estetycznie zaprojektowane - ma kolor srebrny, a klawisze funkcyjne są niewidoczne, ukryte w górnej części obudowy. Urządzenie jest podświetlane na czerwono, dzięki czemu można z nim pracować nawet w ciemnych pomieszczeniach. Sugerowana cena detaliczna nowej myszki to 16,99 euro w wersji USB i w wersji PS2 - 14,99 euro. Dystrybutorami produktów firmy Genius w Polsce są Incom i NTT System.

[www.geniusintl.com.tw](http://www.geniusintl.com.tw)

## L610

Po bardzo udanym modelu M510 nastąpił czas znaczących zmian. Pojawił się notebook oznaczony symbolem L610. Jego twórcy postawili sobie za zadanie stworzyć maszynę nie tylko użytkową, ale także zapewniającą świetną obsługę gier i multimedialnych. Ciekawostką nie jest już stosowany w wielu modelach innych firm panoramiczny ekran, ale jest nią niewątpliwie system audio, składający się ze stereofonicznych głośników oraz... subwoofera. A prawda nie jest on wielki, lecz gdy notebook stoi na biurku - dźwięk jest dużo lepszy niż przy standardowo stosowanych w laptopach systemach stereo. Co do gier, to można bez problemów pograć nawet najnowszą pozycję, gdyż na pokładzie zainstalowano mobilną wersję kości ATI Radeon 9700. Dodatkowym atutem jest możliwość korzystania z centrum audio (radio, odtwarzacz CD oraz MP3), bez konieczności włączania całego notebooka. L610 powinien być już dostępny w sklepach.

[www.msi-polska.pl](http://www.msi-polska.pl)

## Kamera Premiera

Dzięki firmie Veracom po polskich sklepach trafił cyfrowy aparat fotograficzny marki Premier oznaczony symbolem DS-5330. Ten 5,2-megapikselowy aparat z bardzo dużym wyświetlaczem LCD wielkości 2,5 cala, wykonany w technologii



LTPS (Low Temperature Poly-Silicon), jest flagowym produktem firmy Premier Image Technology. W modelu DS-5330 producent zastosował specjalną aluminiową obudowę, dzięki której aparat jest bardziej odporny na zniszczenia. Urządzenie jest lekkie i poręczne. Waży zaledwie 130 g, mierzy 88,5 x 54,5 x 24 mm - można je zmieścić w kieszeni. Jest ono zasilane przez baterię litowo-jonową (3,7 V) lub zasilacz 5 V DC i objęte 24-miesięczną gwarancją w systemie door to door. Premier DS-5330 kosztuje 1164 zł. Jest to sugerowana cena detaliczna netto.

[www.premierimage.com.tw](http://www.premierimage.com.tw)

## E30

Aparaty cyfrowe BenQ są dostępne w sieci niemal 40 punktów sprzedaży EMPiK Foto w całym kraju. Od końca listopada do kupienia są 4 modele tych aparatów: E40, S40, C40 i S30. Litera na początku symbolu aparatu oznacza jego przynależność do jednej z trzech grup: C - classic, czyli tradycyjnej, S - sporty, przeznaczonej dla ludzi aktywnych, i E - elegance, czyli model dla osób przywiązujących dużą wagę do wzornictwa i wyglądu aparatu. Wszystkie aparaty cyfrowe BenQ objęte są 24-miesięczną gwarancją, a ewentualne naprawy realizowane są w trybie door to door, czyli dostawa od klienta do serwisu i z powrotem odbywa się przesyłką kurierską na koszt serwisu (producenta). BenQ E30 to najtańszy i najmniejszy aparat firmy - wielkości karty kredytowej (89,5 x 56 x 24 mm, 85 g bez baterii), zasilany dwoma bateriami AAA, z matrycą 3Mpix. Aparat ma 14 MB wbudowanej pamięci i gniazdo kart SD. E30 wyposażono w 1,5" ekran do podglądu zdjęć. Cena detaliczna urządzenia w sieci EMPiK Foto to 369 zł.

[www.benq.pl](http://www.benq.pl)



## Bezprzewodowy SB?

Firma Creative Technology poinformowała o wprowadzeniu na rynek Sound Blaster Wireless Music - łatwego w obsłudze, bezprzewodowego systemu audio składającego się z pilota radiowego z wbudowanym wyświetlaczem ciekłokrystalicznym oraz cyfrowego odbiornika. Jest on przeznaczony do odtwarzania w dowolnym miejscu domu kolekcji plików MP3 i WMA znajdujących się na komputerze. Nowatorski pilot umożliwia użytkownikowi dostęp do muzyki oraz wybranie interesujących go utworów poprzez wyświetlacz, bez potrzeby korzystania z monitora. Cyfrowy odbiornik idealnie współpracuje z

istniejącymi sieciami bezprzewodowymi 802.11b lub 802.11g i może być połączony z dowolnym, zasilanym głośnikiem lub domowym systemem stereo.

[www.pl.europe.creative.com](http://www.pl.europe.creative.com)









**CENA:** 128 MB: 399 zł, 256 MB: 541 zł  
**DOSTARCZYŁ:** Komputronik Sp. z o.o.  
 ul. Wolczyńska 37, 60-003 Poznań  
 tel. (0 61) 835 94 00  
**WWW.KOMPUTRONIK.PL**

**DANE TECHNICZNE**  
 PRODUCENT: Digitalway  
 OBSŁUGIWANE FORMATY: mp3, wma, asf  
 USB: 1.1  
 EQ: 6 trybów

MQC | MAŁY I UDAŁY

**DANE TECHNICZNE**  
 ŁADOWANIE: przez USB  
 BATERIA: Litowo polimerowa  
 (do 10h grania)

INNE: Silikonowy pokrowiec  
 Naramiennik

Elegancki, o dużych możliwościach, choć sporo droższy od większości konkurencji.

# MPIO FL300

Ładny, gustowny gadżet. To zdecydowanie odtwarzacz z wyższej półki, z wieloma nieszablonyymi rozwiązaniami. I nie jestem przekonany, czy zawsze dobrymi.

**To już drugi** testowany przeze mnie player z MPIO w nazwie - i po raz kolejny jego niekwestionowaną, największą zaletą jest znakomity dyktafon. Dotyknięcie obudowy podczas nagrywania jest zupełnie niesłyszalne, nawet uderzenia w nią nie są jakoś szczególnie irytujące przy odsłuchu. Za to ponownie - wielki plus.

Równie duży należy się za wielkość urządzenia, które należy do najmniejszych spośród widzianych przeze mnie do tej pory. Korzysta z wyświetlacza LED, który nie wymaga podświetlenia (a raczej - podświetlany jest non stop), za to jest słabo widoczny przy silnym świetle słonecznym. To zresztą i tak mało w tym przypadku istotne, gdyż autorzy zdecydowali, że podczas grania będzie on się samoczynnie wyłączał po kilku sekundach. Oszczędza to baterię (do 10 h grania, ładowana przez USB), choć nie jest najwygodniejsza.

Nawigacja po menu jest dość intuicyjna i nie mam do niej żadnych zastrzeżeń. Dużą wadą jest za to brak przycisku

blokowania klawiszy - taka funkcja w MPIO w ogóle nie występuje. Przyciski są co prawda tak umieszczone, że nie zdarzyło mi się, żeby jakiś w kieszeni się wcisnął sam - ale to nie zmienia faktu, że taki przełącznik to standard, który powinien być zawsze, zwłaszcza w tej klasy sprzęcie.

Również cena MPIO sytuuje go raczej dość wysoko jak na przeciętnego zjadacza chleba. W zamian za to dostajemy akcesoria dodatkowe - silikonowe etui i pasek na ramię, do którego można playerka przy mocować. Ludzie, którzy szukają dobrej jakości dźwięku i estetycznego wykonania (i są w stanie zapłacić za nie więcej), powinni się DC MPIO zainteresować. [CDA]

**MPIO FL300**  
 8 6 5  
 + znakomity dyktafon  
 + jakość dźwięku  
 + ładowanie przez USB  
 + wygląd  
 - brak blokady klawiszy  
 - wyłączanie się wyświetlacza  
 - względnie drogi  
 www.komputronik.pl

\*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

# GAINWARD

Po prostu szybszy!



## 3 najszybsze w swoich klasach

Prezentujemy Państwu najnowsze konstrukcje GAINWARDA. Są one oparte na przełomowych chipsetach nVidii z rodziny GeForce 6800. Co tak bardzo wyróżnia je z tłumu innych kart? Wszystkie trzy miażdżą wszelkie odpowiedniki swą wydajnością. Każda z nich należy do elitarniej serii Golden Sample, a to oznacza starannie wyselekcjonowane komponenty, szybsze moduły pamięci oraz znacznie wyższe od standardowego taktowanie - tryb "enhanced". Efekty widać poniżej:

### PowerPack! Ultra/2600 TV-DVI-DVI GS

Najszybsza GF 6800 Ultra chłodzona powietrzem

| procesor                  | pamięć                   | taktowanie            |
|---------------------------|--------------------------|-----------------------|
| NVIDIA GeForce 6800 Ultra | 256MB<br>1,6ns / 256 bit | 430 MHz /<br>1200 MHz |



GOLDEN SAMPLE

### PowerPack! Ultra/2400 TV-DVI-DVI GS GLH

Najszybsza karta GF 6800 GT na rynku, taktowanie standardowego GF 6800 Ultra

| procesor               | pamięć                    | taktowanie            |
|------------------------|---------------------------|-----------------------|
| NVIDIA GeForce 6800 GT | 256MB<br>1,6 ns / 256 bit | 400 MHz /<br>1200 MHz |



GOLDEN SAMPLE

### PowerPack! Ultra/2100 TV-DVI GS

Najszybsza karta GF 6800 na rynku

| procesor            | pamięć                   | taktowanie           |
|---------------------|--------------------------|----------------------|
| NVIDIA GeForce 6800 | 128MB<br>2,2ns / 256 bit | 350 MHz /<br>800 MHz |



GOLDEN SAMPLE



Dostępne w dobrych sklepach komputerowych.  
 Zadzwoń po więcej informacji.

TEL. (022) 338 9000

Autoryzowany wyłączny dystrybutor produktów GAINWARD:  
 MULTIMEDIA VISION ul. Emaliowa 28, 02-295 Warszawa





■ CENA: 155 zł  
■ DOSTARCZYŁ: Multimedia Vision

■ WWW.MMV.PL

■ CENA: 209 zł  
■ DOSTARCZYŁ: Komputronik  
ul. Regłowa 9, 60-113 Poznań, tel. (061)  
835 94 00  
■ WWW.KOMPUTRONIK.PL

TECH-NICK | CIĄG DAJSZY NASTĄPI...



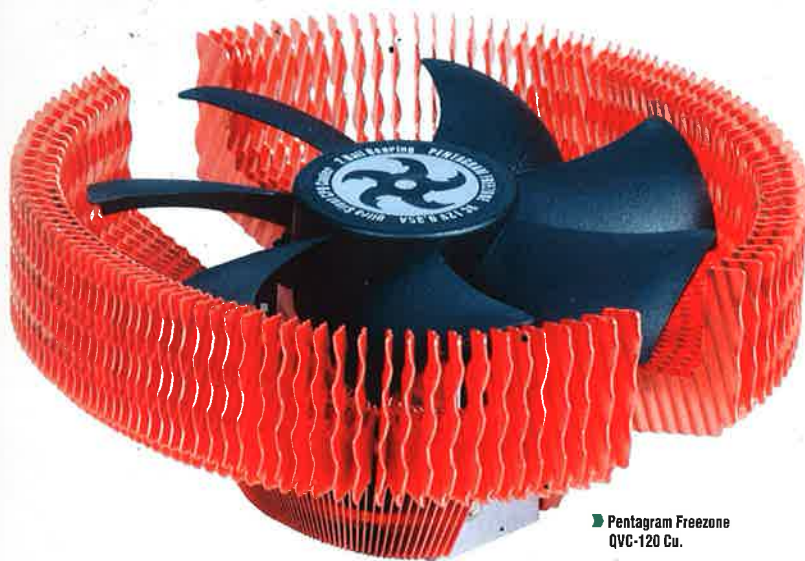
■ DANE TECHNICZNE

PLATFORMY: Intel P4 (Socket 478, Socket T), AMD Athlon XP/  
Athlon/Duron (Socket A), AMD Athlon 64 (Socket 754)  
WYMIARY: 138 x 138 x 66 mm  
WAGA: 760 g  
OBROT Y WENTYLATORA: 1400-2200 RPM  
GŁOŚNOŚĆ: 19-26 dB  
DODATKOWE: regulator obrotów, pasta termoprzewodząca

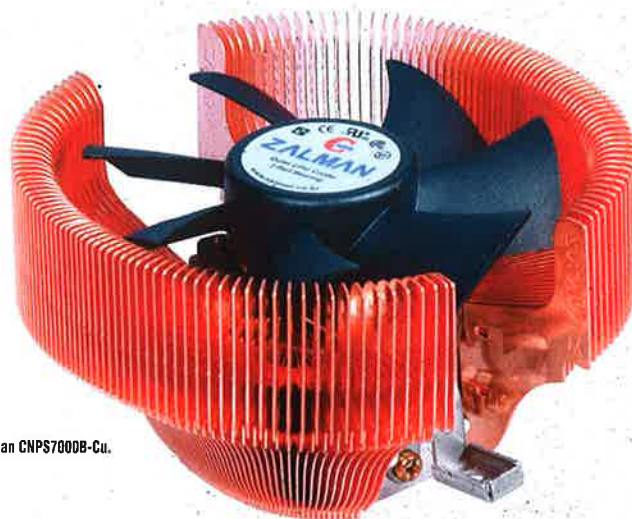


■ DANE TECHNICZNE

PLATFORMY: AMD Athlon XP/Athlon/Duron  
(Socket A), AMD Athlon 64 (Socket 754),  
Intel P4 Socket 478 (Socket T przez dodatko-  
wego CLIP-a)  
WYMIARY: 109 x 109 x 62 mm  
WAGA: 755 g  
OBROT Y WENTYLATORA: 1400-2500 RPM  
GŁOŚNOŚĆ: 20-25 dB  
DODATKOWE: regulator obrotów, pasta  
termoprzewodząca  
OPCJONALNIE: Clip do platformy Socket T  
(LGA 775)



■ Pentagram Freezone  
QVC-120 Cu.



■ Zalman CNPS7000B-Cu.

# Pentagram Freezone QVC-120 Cu+ vs. Zalman CNPS7000B-Cu

Nie minął miesiąc od prezentacji przez nas najnowszych systemów chłodzenia ze stajni Pentagram, a już ukazała się "poprawiona" wersja. Tym razem udało nam się skonfrontować ją z nową wersją pierwowzoru wymyślonego przez firmę Zalman.

**Pentagram** Freezone QVC-120 Cu+ różni się od poprzednika ilością blaszek, które spięte razem tworzą radiator. Nie jest to jedyna zmiana. Podstawa nie jest już okrągła, tylko przyjęła niemal kwadratowy kształt, dzięki któremu lepiej odbiera ciepło z radiatorów procesorów AMD Athlon 64 i Pentium 4. Co ważne, dołączono dodatkowe aluminiowe kształtki pozwalające na zastosowanie tego radiatora w systemach wykorzystujących Socket T (LGA 775). Zastosowano także mocniejszy wentylator, lecz okupione zostało to zwiększeniem się szumu generowanego przez łopatki wiatraka. Nie można w tym przypadku powiedzieć, że nie możemy kontrolować głośności, gdyż producent dołączył stosowny regulator. Nadal jest to ten sam, jaki stosowany jest w całej rodzinie Freezone, przez co nie można go umieścić w dogodnym użytkownikowi miejscu (bardzo krótkie przewody połączeniowe). Okazało się także, że

spore rozmiary radiatora sprawiły, że przy standardowej obudowie testowej zmuszony byłem wymontować zasilacz, gdyż radiator zamontowany na płycie ASUS P5AD2 Premium wystawał poza jej obręb na ponad 2 cm, a miejsca było jedynie na 1 cm. Przy innych obudowach, na których zasilacz montowany jest około 4 cm od krawędzi płyty głównej, nie ma najmniejszych problemów, podobnie jak w przypadku płyt głównych pod procesory Athlon XP, Athlon 64 czy Pentium 4 na starej wersji podstawki.

**Zalman CNPS7000B-Cu** to najnowsza odsłona jednego z najbardziej znanych systemów chłodzenia tego producenta. To właśnie ten kształt radiatora stał się inspiracją dla innych firm, w tym Pentagram.

W tym przypadku blaszki nie są karbowane jak we Freezone'ie, tylko proste,

lecz są one cieńsze i jest ich więcej. Co ciekawe, przy sporo mniejszych gabarytach ciężar obydwu konstrukcji jest niemal identyczny (Zalman lżejszy jest o 5 g). Dodatkowo wentylator powoduje znacznie mniej hałasu przy podobnych prędkościach obrotowych. Zapinki dołączone do zestawu pozwalają na podłączenie radiatora niemal do wszystkich platform, z wyjątkiem Socketu T (LGA 775). Aby można było użyć go przy tym ostatnim złączu, producent stworzył osobną metalową ramkę nazwaną Zalman ZM-CS1, dzięki niej całość jest również uniwersalna jak Cu+ Pentagram. Dużym plusem jest regulator obrotów podłączany pomiędzy płytę główną a wentylator bardzo długim przewodem, dzięki któremu możemy go umieścić niemal w dowolnym miejscu wewnątrz i na zewnątrz komputera.

Obydwa przetestowaliśmy na systemie z procesorem Intel Pentium 4 3.4 GHz EE, podkreślonym o 10%, a porównaliśmy to do wyników uzyskanych na systemie chłodzenia dostarczanym do wersji BOX tego procesora (wentylator sterowany przez płytę główną).

Lepsze wyniki uzyskano na konstrukcji Pentagrama (do 5 stopni mniej), a biorąc pod uwagę cenę - musimy przyznać, że Freezone QVC-120 Cu+ jest konstrukcją godną polecenia każdemu, jednak ze względu na gabaryty radiatora trzeba sprawdzić ilość dostępnego w obudowie miejsca. [CDA]



\*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

POWER - Wydajność/prędkość/prąd/temperatura  
DODATKI - Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety  
ECO - Cena porównawcza do POWER i DODATKI



CENA: 656 zł

DOSTARCZYŁ: MGE UPS Systems Polska  
Sp. z o.o., ul. Łubinowa 4 A, 03-878 Warszawa,  
tel. (0 22) 511 83 45  
WWW.MGEUPS.PL

## DANE TECHNICZNE

MOC WYJŚCIOWA: 800VA/520 W  
NAPIĘCIE ZNAMIONOWE WEJŚCIA: ~230 V  
PROG PRZEŁĄCZANIA SIECI-UPS: ~184~264 V  
ZAKRES NAPIĘCIA WYJŚCIOWEGO: ~230 V



## DANE TECHNICZNE

KSZTAŁT PRZEBIEGU: przybliżona sinusoida  
ZABEZPIECZENIA: automatyczny test i ochrona całkowitego rozładowania akumulatora  
OCHRONA MODEM/SIEĆ: tak



## DANE TECHNICZNE

KOMUNIKACJA Z KOMPUTEREM: port szeregowy lub USB (przewody w zestawie)  
OPROGRAMOWANIE: dołączone  
WYMIARY: 78 x 303 x 309 mm  
WAGA: 6,3 kg  
GNIAZDA WTYKOWE: 3 gniazda podtrzymywane + 1 nie podtrzymywane

# MGE Pulsar Ellipse 800

Część czytelników zapewne zainteresował temat systemów podtrzymujących zasilanie w komputerach po awarii sieci energetycznej, ale większość pewnie pomyślała, że to temat nie wart przedstawienia i są ciekawsze urządzenia.

**Ci drudzy** pewnie mieli sporo racji, lecz uważam, że co jakiś czas trzeba przedstawić potencjalnym użytkownikom inne akcesoria, a nie tylko karty graficzne, odtwarzacze MP3 czy nagrywarki.

Dzisiaj mamy „na tapiecie” system MGE Pulsar Ellipse 800. Jest to 800 VA UPS o niecodziennym, bardzo estetycznym kształcie, który może pracować w poziomie, rozplaszczając się na podłodze czy na biurku, lub w pionie, stojąc przy obudowie komputera lub monitora (może być podstawką pod tenże).

Producent zapewnił wygodne podłączanie urządzeń do UPS, proponując standardowe gniazda, a nie takie, przy których trzeba stosować specjalne przewody-przedłużacze. Dodatkowo można monitorować stan urządzenia poprzez podłączenie go do komputera poprzez złącze szeregowo (COM) lub USB za pomocą dołączonych przewodów. Oprogramowanie integruje się z systemem i nie tylko przesyła dane o ilości energii w bateriach, ale także o chwilowym zużyciu prądu, a co najważniejsze inicjuje automatyczne wyłączenie systemu po

zużyciu przez komputer zadanej ilości energii z akumulatorów – wcześniej otrzymujemy komunikat o tym, by zapisać najważniejsze aplikacje (by nie stracić cennych danych).

Mankamentem jest dołączenie zbyt krótkich przewodów do połączenia komputera z UPS-em – w moim przypadku musiałem przestawić maszynę (stała na biurku) na samą krawędź, by móc umieścić podtrzymanie na podłodze.

Jeśli ktoś poszukuje UPS pozwalającego nawet dość mocno rozbudowany komputer użytkownika przez kilka minut po awarii sieci zasilającej i ważna jest także estetyka akcesoriów, powinien zwrócić uwagę na MGE Pulsar Ellipse 800. [CDA]

**MGE Pulsar Ellipse 800**

- bardzo estetyczna obudowa
- gniazda zasilania zwykłe
- dobra integracja z systemami operacyjnymi
- zbyt krótkie przewody do monitoringu pracy UPS
- cena

www.mgeups.pl

\*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.



## COOL'EM ALL !!!



## FREEZONE QVC-100 Cu

|                   |                                                  |
|-------------------|--------------------------------------------------|
| Wymiary:          | 114 x 114 x 66                                   |
| Radiator:         | miedź                                            |
| Waga:             | 611 g                                            |
| Łożyskowanie:     | podwójne kulkowe                                 |
| Obroty:           | tryb silent - 1600 RPM<br>tryb normal - 3000 RPM |
| Natężenie hałasu: | tryb silent - 19dBA<br>tryb normal - 27dBA       |

**115 zł**  
(w tym 22% VAT)

## FREEZONE QVC-120 Cu

|                   |                                                  |
|-------------------|--------------------------------------------------|
| Wymiary:          | 144 x 144 x 67                                   |
| Radiator:         | miedź                                            |
| Waga:             | 645 g                                            |
| Łożyskowanie:     | podwójne kulkowe                                 |
| Obroty:           | tryb silent - 1200 RPM<br>tryb normal - 2000 RPM |
| Natężenie hałasu: | tryb silent - 16dBA<br>tryb normal - 26dBA       |

**135 zł**  
(w tym 22% VAT)



**QC-80 Cu**  
**105 zł**  
(w tym 22% VAT)



**QC-92 Cu**  
**95 zł**  
(w tym 22% VAT)



**QC-80 AlCu**  
**75 zł**  
(w tym 22% VAT)



**Q-80 AlCu**  
**65 zł**  
(w tym 22% VAT)



**Q-92 AlCu**  
**59 zł**  
(w tym 22% VAT)

W reklamie podano sugerowane ceny detaliczne. Realne ceny występujące na rynku mogą się od nich różnić.



Autoryzowany wyłączny dystrybutor:  
MULTIMEDIA VISION tel. (022) 338 9000

www.pentagram.pl



CENA: 299 zł  
 DOSTARCZYŁ: Manta  
 ul. Matuszewska 14, bud. 4, 03-876 Warszawa, tel. (022) 332 34 50  
 WWW.MANTA.COM.PL

**TECHNICK | DVD I DIVX W NATACIU**

**DANE TECHNICZNE**

ODTWARZANE FORMATY: DVD; VCD, MP3, CD, SVCD, HD-CD, CD-DA, JPEG i KODAK PHOTO CD, DivX, XviD  
 REJONIZACJA: wszystkie regiony  
 STANDARD SYGNAŁU: PAL/ AUTO/ NTSC  
 ODSTĘP SYGNAŁU OD SZUMU: 85 dB  
 ZNIEKSZTAŁCENIA DŹWIĘKU: 80 dB(1 KHz)  
 ZAKRES DYNAMIKI DŹWIĘKU: 85 dB(1 KHz)  
 FUNKCJA ZWALNIANIA I PRZYSPIESZANIA  
 PILOT: jest (wszystkie funkcje)  
 NAPISY DIVX I XVID: z plików TXT (z polskimi ccionkami)  
 UAKTUALNIANIE OPROGRAMOWANIA: tak  
 WYMIARY: 430 x 270 x 60 mm  
 GWARANCJA: 24 miesiące

  
**Wyróżnienie za bardzo przystępną cenę, za którą otrzymujemy sporo przydatnych funkcji.**



# Manta Emperor

Dwa numery temu (CDA #12) opisywaliśmy odtwarzacz DVD firmy Bellwood, który zdobył wyróżnienie w kategorii Power. Tym razem mamy do testów urządzenie znacznie tańsze, a parametrami niewiele gorsze od wspomnianego.

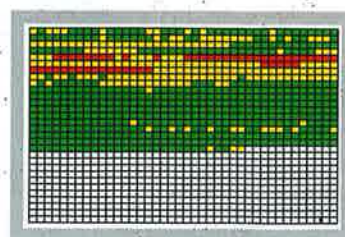
**Manta Emperor** to stacjonarny odtwarzacz, któremu niestraszne są niemal wszelkie dane multimedialne umieszczone zarówno na krążkach CD, jak i DVD. Prócz standardowych filmów na DVD i VideoCD, muzyki w formacie DVD-Audio i CD-Audio, możemy oglądać zdjęcia (JPEG, Kodak Photo), słuchać muzyki zapisanej w plikach MP3, a także pooglądać tak popularne w naszym kraju filmy zakodowane w formatach DivX i XviD. Bardzo ważnym faktem jest to, że urządzenie odczytuje polskie napisy zapisane w plikach TXT, nie działa tylko z najbardziej egzotycznymi standardami. Dystrybutor zapewnił jednak, że w ukazujących się dość szybko poprawkach oprogramowania (można je samemu uaktualnić) znajdują się procedury poprawiające znajdowane niedociągnięcia, w tym obsługę reszty formatów napisów, jak i ich umieszczenia na ekranie.

Mankamenty, jakie znaleźliśmy w porównaniu do Bellwooda, to niemożność umieszczenia czonek wyżej lub niżej na ekranie, co przydaje się przy różnych

formatach filmów (4:3, 16:9 i innych). Największą wadą urządzenia jest umieszczenie przezroczystej tacki pod płytę i podświetlenie jej niebieskimi diodami o wysokiej jasności. Takich samych diod użyto do podświetlenia przedniego panelu. Bardzo rozprasza podczas oglądania filmów i co ciekawe, nie gasną nawet po wyłączeniu urządzenia „z pilota”. Pokój w nocy oświetlony jest na błękitno – co szczególnie dało mi się we znaki. Światło znika dopiero po wyłączeniu odtwarzacza za pomocą przycisku na obudowie. Ale jeśli to komuś specjalnie nie przeszkadza – może za niedużą kasę kupić dobry sprzęt. **[CDA]**



CENA: 433 zł  
 DOSTARCZYŁ: LG Electronics  
 WWW.LGE.PL

**MAX I/O | LIFE'S GOOD!**

**DANE TECHNICZNE**

FIRMWARE: A302  
 INTERFEJS: ATAPI/EIDE  
 ZAPIS CD-R/RW: do 40x/24x  
 ZAPIS DVD+R/RW: do 16x/4x  
 ZAPIS DVD-R/RW: do 8x/4x  
 ODCZYT CD-R/RW: do 40x/40x

ODCZYT DVD-R/RW/+R/RW: do 16x  
 CD-TEXT: tak  
 OVERBURNING: tak  
 BUFOR: 2 MB  
 PROGRAMY: CyberLink PowerDVD, PowerProducer Gold, Nero Express, InCD  
 DODATKOWE: przewód 80-żyłowy IDE, śrubki



# LG GSA-4160B

Ciekawostką jest to, że od kilku miesięcy możemy nabywać urządzenia, będące teoretycznie w stanie uzyskać prędkość przenoszenia danych na płytki DVD z prędkością 16x, lecz niewielu chyba jest ludzi, którzy widzieli lub mieli okazję używać krążków „szybszych” od 8x.

**Testy** wykonujemy na płytkach o faktorze 4x18x, próbując nagrać je z prędkościami do 12x, a także na nośnikach CD-R i CD-RW.

Tym razem dopadliśmy nagrywarę **LG GSA-4160B**, która charakteryzuje się między innymi bardzo dobrymi czasami zapisu danych zarówno na płytkach DVD±R, jak i CD-R, choć poprzednio testowany Samsung radził sobie trochę lepiej. Podobnie rzecz się ma z korekcją błędów. Stoi na przyzwoitym poziomie, choć do czołówki nieco brakuje. Można pochwalić napęd za szybkie kopiowanie plików muzycznych, choć przy niektórych zabezpieczeniach szybkość drastycznie spada. Co ciekawe, kłopoty z zabezpieczeniami zmieniają się przy kolejnych wersjach oprogramowania (firmware).

Napęd jest w miarę cichy, przez co nie przysparza wielu problemów podczas wieczornych sesji z gramami czy filmami.

Dodatkowo producent dołączył spory pakiet oprogramowania, na który składa

ją aplikację, takie jak CyberLink PowerDVD, PowerProducer Gold, Nero Express, InCD. Dzięki tym programom można nie tylko nagrywać dane na płytki, ale także przygotować składankę filmów i przenieść je na DVD tak, by dało się je odtworzyć na stacjonarnych odtwarzaczach.

Podsumowując, muszę stwierdzić, że napęd sprawował się poprawnie, choć nie zaskoczył niczym nadzwyczajnym. Jest to konstrukcja solidna i potencjalny użytkownik będzie raczej zadowolony korzystając z niej na co dzień. **[CDA]**



\*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

POWER - Wydajność/prędkość/małowność  
 DODATKI - Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety  
 ECO - Ciężar/energia do POWER i DODATKI



# Z-CYBER AIR-WAVE FM TRANSMITTER |

**CENA:** 99 zł  
**DOSTARCZYK:** Megabajt  
 ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa  
 tel. (022) 633 11 99  
**WWW.MEGBAJT.COM.PL**

**DANE TECHNICZNE**  
 ZASILANIE: jedna bateria AAA (ok. 10 h odtwarzania)  
 ZASIĘG: do 3 m  
 CZĘSTOTLIWOŚĆ DZIAŁANIA: 98-108 MHz  
 SKOK PODCZAS WYBIERANIA: co 0,1 MHz

TECH-NICK | BEZPRZEWODOWA PRZEJŚCIÓWKA



Prosta i skuteczna alternatywa dla wszelkich przejściówek przewodowych łączących przenośne odtwarzacze z radiem w samochodzie i nie tylko.

**DANE TECHNICZNE**  
 WEJŚCIE: krótki przewód z wtyczką minijack  
 DODATKOWO: bateria AAA w zestawie

## Z-Cyber Air-Wave FM Transmitter

Gdy testowałem wszelkiego rodzaju odtwarzacze CD czy też MP3, używałem w samochodzie specjalnej przejściówki-kasy do radioodtwarzacza. Niestety płaczący się kabel, a i niejednokrotnie gorsza jakość dźwięku (dwie analogowe głowice w kasie i odtwarzaczu) sprawiały, że przyjemność z muzyki była wątpliwa.

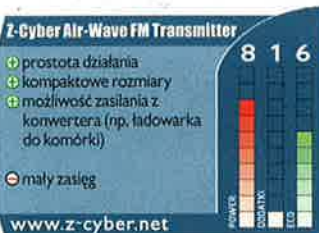
**Poszukiwałem** lepszego rozwiązania i okazało się nim urządzenie Z-Cyber Air-Wave FM Transmitter. Jest to małe pudełeczko z wyświetlaczem i dwoma przyciskami oraz krótkim przewodem podłączanym do wyjścia dźwiękowego w dowolnym przenośnym odtwarzaczu (minijack). Zasilane jest jednym paluszkiem AAA, pozwalającym na kilka godzin ciągłej pracy i co ciekawe - ma możliwość podłączenia zewnętrznego zasilania przez konwerter samochodowy lub zasilacz (SV).

**Zasada działania jest** dziecinnie prosta. W radioodbiorniku znajdujemy częstotliwość pomiędzy 90-108 MHz (co 0,1 MHz), na której nie nadaje żadna rozgłośnia radiowa. Potem uruchamiamy nasze urządzenie, ustalamy za pomocą przycisków identyczną częstotliwość i już możemy - rozkoszować się dźwiękiem z bezprzewodowo podłączonego dowolnego odtwarzacza, który włożymy do schowka samochodowego, torebki czy plecaka.

Tych, którzy tak jak ja chcieliby poeksperymentować i zrobić w domu coś w

rodzaju minirozgłośni radiowej, nadajnik podłączyć do odtwarzacza lub komputera i na kilku domowych radioodbiornikach słuchać tego samego, musicie rozczarować. Zasięg ograniczony do zaledwie 2-3 metrów, a ściany niemal całkowicie odcinają sygnał (wymogi prawa - chodzi o to, by nie zakłócać odbioru sąsiadom).

Dla wszystkich, którzy nie chcą inwestować w nowy radioodtwarzacz CD lub MP3 Playerem, Transmitter może być doskonałym rozwiązaniem wszelkich problemów z podłączaniem tych gadżetów do samochodowego systemu audio. [CDA]



\*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

# PHOTON

OFENSYWA FOTOGRAFII CYFROWEJ BESTSELLERY 2004

## PHOTON 484

LIMITOWANA SERIA POD CHOINKĘ

karta pamięci SD 256 MB gratis !!!



1399 zł  
(w tym 22% VAT)

"nowy produkt spod znaku Pentagram nie ma realnej konkurencji oferującej tak wiele za podobną cenę."

TwojePC.pl sierpień 2004

### 8x ZOOM OPTCZNY

|                     |                                           |
|---------------------|-------------------------------------------|
| matryca rzeczywista | 4 megapiksele CCD                         |
| maks. rozdzielczość | 8 megapiksela                             |
| obiektyw            | szklany                                   |
| zoom optyczny       | 8x (odpowiednik 39-320 mm dla filmu 35mm) |
| zoom cyfrowy        | 4x                                        |
| pamięć wbudowana    | 16 MB                                     |
| pamięć wymienna     | karty SD / MMC                            |
| nagrywanie video    | tak (z dźwiękiem)                         |

"Słowa uznania należą się producentowi za bogactwo, a może wręcz przepych cyfrowych funkcji, programów tematycznych i funkcji dodatkowych. Zazwyczaj spragnieni ich zaawansowani fotomatorzy powinni być w siódmym niebie. (...)

Photon 484 to solidnie wykonana cyfrówka z rozbudowanym menu, oferująca wiele zaawansowanych funkcji, zazwyczaj niedostępnych w tej klasie sprzętu. Przekonują do jej zakupu nie tylko niewygórowana cena, ale przede wszystkim oferowane parametry."

DigiCam 5-6/2004



## PHOTON 434



TERAZ  
W SUPER  
CENIE !!!

699 zł  
(w tym 22% VAT)

"Aparat polecamy wszystkim, którzy chcą zamienić swój analogowy kompakt na cyfrówkę."

PC World Komputer 2/2004

### 4 MP, SUPER SZYBKIE

|                       |                   |
|-----------------------|-------------------|
| matryca rzeczywista   | 4 megapiksele CCD |
| maks. rozdzielczość   | 5.5 megapiksela   |
| obiektyw              | szklany           |
| zoom optyczny/cyfrowy | 3x / 4x           |
| pamięć wbudowana      | 16 MB             |
| pamięć wymienna       | karty SD / MMC    |
| nagrywanie video      | tak (z dźwiękiem) |

"robi bardzo dobre zdjęcia"

Newsweek 28/2004

"Urządzenie zostało liderem w swojej grupie cenowej, nokautując rywali pod kilkoma względami"

ZOOM 1/2004

"Mając na uwadze funkcjonalność, jaką oferują testowane aparaty, niedoścignionym wzorem okazał się aparat PENTAGRAM PHOTON 434 (...)"

CHIP 4/2004



## PHOTON 41 ZOOM-3



TERAZ  
W SUPER  
CENIE !!!

555 zł  
(w tym 22% VAT)

"idealne dla początkujących użytkowników (...) wielką zaletą jest bardzo przystępna cena przy wysokiej jakości rejestrowanych zdjęć"

fotopolls.pl

### SUPER JAKOŚĆ ZDJĘĆ

|                          |                   |
|--------------------------|-------------------|
| matryca rzeczywista      | 4 megapiksele CCD |
| obiektyw                 | szklany Ricoh     |
| zoom optyczny/cyfrowy    | 3x / 2x           |
| karta pamięci w zestawie | 32 MB             |
| pamięć wymienna          | karty CF          |



"Za dobre parametry i przystępną cenę"

"jakość matrycy w połączeniu z optyką (...) pozwalają na wykonywanie dobrej jakości zdjęć zarówno w sprzyjających, jak i w gorszych warunkach oświetleniowych (...)

Photon 41 Zoom-3 to aparat fotograficzny oferujący spore możliwości"

CD Action 10/2003

## HISPEED PRO



128MB  
256MB  
512MB  
1024MB

PENTAGRAM Pentafish HiSpeed Pro to wysoka wydajność, dzięki czemu praca z nimi staje się bardziej komfortowa...

### SZYBKIE ZAPIS I ODCZYT

|                   |                                         |
|-------------------|-----------------------------------------|
| typ karty         | Secure Digital                          |
| pojemność         | 1024, 512, 256, 128 MB                  |
| zasilanie         | 2.7 ~ 3.6 V                             |
| wymiary           | 32 x 24 x 2.1 mm                        |
| liczba styków     | 9                                       |
| obsługiwane tryby | SD & SPI                                |
| wymagania         | dowolne urządzenie obsługujące karty SD |

W reklamie podano sugerowane ceny detaliczne. Realne ceny występujące na rynku mogą się od nich różnić.

Autoryzowany wyłączny dystrybutor:

MULTIMEDIA VISION

tel. (022) 338 9000

www.pentagram.pl









# ...radiostacja...

muza nowej generacji



warszawa 101.5 fm łódź 104.5 fm olsztyn 91.9 fm gdynia 101.1 fm gdańsk 92.0 fm  
poznań 101.6 fm zielona góra 92.9 fm wrocław 106.9 fm kraków 93.7 fm rzeszów 96.4 fm





Niektórzy chyba sobie wzięli nieco do serc narzekania innych czytelników, że same tylko głupie i nieortograficzne listy są w AR ostatnio, bo w tym miesiącu przyszło podejrzenie dużo tych długich i sensownych. (Choć naturalnie nie tylko takich – polecam lekturę Frustrat Zone – długie i bezsensowne, a mądre, że hej!) Czy to przypadek, czy jakaś nowa tendencja wraz z nowym rokiem – zobaczymy za miesiąc albo i dwa. W każdym razie w tym miesiącu mniej zgrywy, a więcej do (prze)myślenia... Bo kto powiedział, że AR ma być zawsze lekturą lekką, łatwą i przyjemną? OK, zagalopowałem się... przyjemną ma być zawsze!

### Zgredzioje?!

✉ Ostatnio z przerażeniem zauważyłem u siebie pierwsze objawy zgredzenia, a mam dopiero 17 lat. Chodzą oczywiście o zezgredzenie komputerowe. Przeglądam sobie cdaowy kalejdoskop i patrzę – będzie Baldurs 3. Jako fan poprzednich 2 części powinienem skończyć do góry i w ogóle oszaleć ze szczęścia a tu zamiast euforii zakielkowałam taka oto myśl „na pewno spieprzą grę i będę im to wypominał do końca świata”. Kiedy indziej patrzę zapowiedź Fallouta 3 i (...) od razu wydało mi się, że gra będzie kiepska i że lepiej byłoby żeby projekt upadł i nie szargał legendy serii. Co najgorsze to myślenie rozprzestrzenia się coraz następne tytuły i tak objęło już Kwaka 4, Unreal 3, a nawet czuje że przestaje z nadzieją myśleć o Stalkerze. (...) Niedługo nie zostanie żaden tytuł, na który będę mógł spojrzeć z czystą nadzieją i entuzjazmem co mam robić ludzie pomóżcie!!!

[dane znane redakcji]

Normalne jest, że jak się strujesz i dostajesz niestrawności, to należy się potem porządnie przegłodzić, by dać organizmowi odpocząć, usunąć toksyny i nabrać sił. Zatem: nie włączaj komputera (celem grania) przez minimum trzy miesiące i potem zobaczymy. Jeśli jednak nadal będzie cię to nudzić – pomyśl o założeniu rodziny, zakupie mieszkania, kredytach, stopach procentowych, tapetowaniu, funduszu emerytalnym i wielu innych rzeczach, o których myślą poważni i dorośli ludzie. A potem sam oceń, z czym ci jednak bardziej po drodze. Ja tam wolę grać. :)

### I tak nie...

✉ 1, 2, 3. Już mówić? Jestem na antenie? Dobrze. Zauważyliście, że listy z dopiskiem „i tak tego nie wydrukujecie” czasem z dalszą częścią „bo boicie się bluzg” są zazwyczaj drukowane? No cóż, gdy ktoś tak napisze, to szanowny Smuggler (oby żył wiecznie) zrobi mu „na złość” i to wydrukuje :P Ale wiadomo,

### Myśl miesiąca:

*Przyjaciół poznajemy w biedzie. Ale tylko biednych przyjaciół.*

mo, że On (oby żył wiecznie) wie, że dopisek „i tak tego nie wydrukujecie” jest specjalnie po to, aby list został zamieszczony. Więc, zgodnie z prawem logiki Smugg (oby żył wiecznie) powinien nie wydrukować tego listu, aby zrobić na złość autorowi. Ale tego pewnie każdy się spodziewa, więc nasz Smuggler (oby żył wiecznie) drukuje ten list, aby zaskoczyć autora tą nieszablonową akcją. Troszkę to skomplikowane.

Nie, to bardzo proste: „ja wiem, że ty nie wiesz, że ja wiem, że ty wiesz, że ja nie wiem”. Bułka z masłem.

**P2. Fine - czyli stare dobre I TAK TEGO NIE WYDRUKUJECIE! :P**

Konrad3k

Tak między nami to ogromna większość listów, w których jest słynne „jeśli tego nie wydrukujecie, to znaczy, że mam rację/jeścieś tchórzami” itd. po prostu ląduje w koszu – w imię zasad, które mówią, że szantaż się nie opłaca. Czasem jednak, gdy w liście są ponadto jakieś NAPRAWDĘ kuriozalne tezy, robię wyjątek od tej reguły. Krótko mówiąc – takie dopiski NA

PEWNO nie zwiększają szansy na publikację.

### Frustrat „Drech” Zone

✉ Serdecznie witam całą redakcję, oprócz kretyna który będzie to czytał i na to odpowiadał.

A kretyn jak to kretyn, mówi ci kretynsko: „cześć!”. Przynajmniej, że to chamskie i denne rozpoczęcie dyskusji... Ale czego więcej oczekiwać od kretyna? Jeszcze się od czytelników kultury nie nauczył...

**Bazując na ostatnim AR (12/04) zamierzam ocenić twoją 8-letnią godną pożałowania działalność.**

Ja zaś bazując na ostatniej klasówce zamierzam ci wystawić końcowe świadectwo za szkołę podstawową i gimnazjum (o ile już tam jesteś). Że co? Że to niesprawiedliwe, bezsensowne itd.? No jasne, ale kogo to obchodzi? Jam Sędzia, tyś nędzny proch – na kolana i słuchaj mego wyroku.

**Rzecz pierwsza: w odpowiedzi na list „furious lady”, gdy zabrakło ci miejsca, przeniosłeś w wyrazie „wyraźnie” jedną literę. Każdy kto w podstawówce chodził**

## SCHWYTANE W SIECI

Czyli co ludzie piszą o CDA w Internecie. Bez cenzury i korekty!

### O CDA różności

• **MATEUSZXL:** I znowu teksty w CDA są tak napisane, że po przeczytaniu wkurzam się na siebie, że za szybko czytam.

• **Hawk\_91:** A ja kiedyś pożyczyłem CDA kumplowi. Ten potem oddaje mi je, a ja pytam się go które recki czytał, a ten mówi, że tylko obrazki oglądał...

• **none:** Ja nigdy nie zrozumiałem tego „ważkiego” tematu – reklamy. (...) W jaki sposób one mogą przeszkadzać, to nie wiem. Może gryzą albo śmierdzą? Nie wiem. Ja tam nigdy nie narzekałem. Wręcz lubię niektóre reklamy. Są takie kolorowe i mają niekiedy fajną treść, taką z pomysłem. Moim zdaniem jest to problem wątpliwej jakości i pewnie niektórzy

maruderzy nie mieli się czego cześcić, aby popsocić. To może niech redakcja zrobi eksperyment i wyda jeden numer w wersji niekomercyjnej, undergroundowej. Już to widzę. Format A5. o oszczędnie, na kolorowych obrazkach też nie będziemy tracić kasy. Ewentualnie kolorowy papier, aby dać jakąś różnorodność. Oczywiście recenzja to jakieś 1000 znaków maksymalnie, bo przecież nikt nie będzie wydawał 148 stronicowego, darmowego magazynu. Płyta? Zapomnij. Jedynym urozmaicheniem będą pomarańczowe strony zamiast złotych. Jakies gadzety – w życiu. No i po wydaniu takiego pisma – po niego trzeba by się zgłaszać gdzieś na bazar. No może niech redaktorzy roznoszą po dworcach, w przejściach podziemnych i innych takich (przecież sklepy biorą za sprzedaż, jest to luksus niekonieczny) no i oczywiście tylko na terenie Wrocławia, bo kto oferuje

niekomercyjną rozwózkę. No, po takiej dystrybucji pismo trafi do kilku wrocławianów. Potem na forum niech redakcja zrobi małą ankietę-referendum: „Czy chcesz, aby CDAAction było w końcu niekomercyjne?!” Hmm.... jestem ciekaw, jakie będą odpowiedzi?

Niektórym tylko jedno w głowie...

• **Mimizu:** Nowe CDA już zakupione. :) Po rozdzwiczeniu jej folii pierwsze pozytywne wrażenie – taki cieniutki box na DVD wygląda zabójczo. Aż chce się go dotykać. :) Na dotykaniu jednak na razie poprzestałem, bowiem na łóżku czekała moja kochana CDA rozchylając powabnie okładkę. Na razie jestem po grze wstępnej, tj. namiętnym i dogłębnym oglądaniu i miętoszeniu. Mając chwilkę spenetrowałem też co ciekawsze zakątki, głównie NL i AR. Szczególnie przyjemnych

wrażeń dostarczyło mi NL, choć AR również było niezgorsze. Reszta będzie jednak musiała trochę poczekać – czas brać się za naukę. Przez ten czas co najwyżej pomiziam okładkę... Ale nie rozpaczaj, kochana CDA – wieczorem do Ciebie wracam. :]

PS. Wybaczcie zmianę rodzaju CD-Action z powszechnie przyjętego nijakiego na żeński. CDA nie jest nijakie! Mężczyznę też raczej nie jest, bo nie poświęcałbym mu tyle życia, nie tęsknił gdy go nie ma, nie odczuwał takiej radości z oglądania go (nie mówiąc już o szerzej zakrojonej interakcji) itd. A i przecież polskie tłumaczenie „CD-Akcja” jest przecież rodzaju żeńskiego. CDA może być tylko kobietą.

• **Neptun:** Dzisiaj zdałem sobie sprawę, że z „nabywcą” awansowałem na „czytelnika” – kupilem Cd-Action tylko i wyłącznie dla pisma – po raz pierwszy od 3 lat. Wcześniej nie powiem, numery czytałem, ale traktowałem je jako „gratisowy dodatek” – teraz sytuacja się



na lekcje j. polskiego wie, że **przenosić można tylko całe sylaby**. Wiem, że to **pierdoła** ale kto jak kto, wielki i nieomylny „kapitan ortografia” (notabene bez żadnego wykształcenia i kwalifikacji) **powinien takie rzeczy wiedzieć. Zostaw te sprawy polonistom, a sam zajmij się treścią listu a nie jego formą.**

Zasadniczo to ostatnie zdanie mogłoby tu być MOJA odpowiedź. Ale tak zdawkowo zbyć Pana i do tego jego własnymi słowami? Nie wypada. Zatem: podziwiam twój zmysł telepatyczny, Panie (zdalna weryfikacja moich kwalifikacji i momentalne wykrycie sfalszowania świadectw - wow!!!), tudzież znajomość realiów tworzenia pisma (o interpunkcji też mógłbym coś napisać). Jak powiesz, Stąd przeniesienie tej jednej litery mnie obciąża. Hm, bo w sumie obciąża - powinienem być przy autorskiej korekcie wydruku zauważyć to i poprawić. Ale przegapiłem. I cóż - stało się!!! Prawda wyszła na jaw! Wbrew moim bezwstydnym przechwałkom w każdym AR - NIE jestem bezbłędny, NIE jestem nieomylny, NIE jestem bogiem!!! Czuję się zdruzgotany. Tą jedną literką przekreśliłeś 8 lat moich ciężkich samochodowych wysiłków. Doceniam też, że pewnie mając z 23 074 mocniejszych argumentów na potwierdzenie mej mierności w trosce, by mnie za bardzo nie zdolować, użyłeś tylko jednego - i to tego najbardziej durnego.

**Kwestia druga: nie podoba mi się, że w niektórych sprawach starasz się uchodzić za jakiś drogowskaz moralny.**

Oburzające. Jak mogę! Skoro TOBIE się to nie podoba? Naturalnie nie mogę zaprzeczać, że wcale nie - tzn. mam gdzieś bycie czymkolwiek drogowskazem (moralnym za szczególnie), bo skoro TY powiedziałeś, że jestem, to nie ma bata - przekonałeś mnie, Panie. Jestem! Jestem!!!! Wstyd mi za to! Ale jestem! Tak! Masz rację! Jestem! Aaargh!

**zmieniła - cover cd musiał poczekać aż przeczynam CDA.**

**\*xelloss: Duma musi rozpierać Twe serce!**

**Różności**  
Postmodernizm w grach

**\*kszaq: Teraz robi się miks kilka gatunków gier i wychodzi z tego jedna - kicha.**

Punkt widzenia zależy od punktu siedzenia...

**\*Kruk: Jak żyłem zawsze powtarzałem, że płyty DVD w czasopiśmie to głupota. Wczoraj kupiłem sobie czytnik. I już tak nie twierdę. :)))**

Podsumowanie dyskusji na pewnym forum...

**\*Każy niech robi to co umie najlepiej. CDA - magazyn, a forumowicze narzekanie.**

Zatem: „Do Wąchocka 15 km. I nie pożądaj żony bliźniego swego!”

**Jednego gościa po treści jego listu zakwalifikowałeś jako drecha. Jesteś jasnowidzem?**

A co, tylko ty możesz? ...Co? Ahaaa... Nie wiedziałem, Panie - błagam o litość, więcej nie będę jasnowidził, nie wiedziałem, że nie lubisz plastiku, chipów i diodek do końca życia opieprzał... A ona ci się należy, ziomek!

**Z czym chłopak z wielkiego bloku i z robotniczej rodziny, chodzący na siłownię i dłubiący sobie w maluszkę jest gorszy od przyszczonego, mieszkającego w willi i grającego w pedalskiego tenisa i wymądrzającego się na każdy temat, o którym nie ma pojęcia (jak ty o ortografii :)) licealisty, pod którego twoje wypociny są pisane?**

Zdaje się, że masz jakieś potężne kompleksy niższości... ale to już problem twojego psychiatry, nie mój. Mnie ucieszyło coś innego - wygląda na to, że ja... jestem dressem. WOW! Przynajmniej wedle t(w)ej definicji. Jestem w sumie z robotniczej rodziny, mieszkalem w wielkim bloku (a mieszkam w mniejszym), dłużej w małym mieszkaniu, a na siłownię do dziś (czasem) chodzę. Ba, zdarza mi się nawet włożyć dres! Do tego nie miałem przyszy, willi, nie grałem w „tedalskiego penisa” :)... No, pobyt w liceum można mi wybaczyć, młody byłem, głupi, nie wiedziałem, że to obciach. Wniosek jasny - dresik jestem! A swój swoje zawsze pozna... (to jest alternatywna odpowiedź na twoje poprzednie pytanie, jakbyś zapomniał).

A tak serio... Dresiarstwo to dla mnie nie dres, bejsbol czy ABS (Absolutny Brak Szy) - choć to ułatwia identyfikację, nie powiem. To dla mnie głównie stan umysłu: agresja, chamstwo, niechęć do wszystkich, którzy nie pasują do „naszego” wzorca, zazdrość podszyta kompleksami, nieuctwo, ksenofobia, umysłowy prymitywizm. Heh, zobacz, jaki zbieg okoliczności: ja pasuję mocno do twojej definicji drecha, a ty - do mojej. I to cię powinno martwić, bo twoja definicja jest bardzo śmieszna, a moja wcale.

**I jeszcze piractwo. Nie będę długo o tym pisał, bo i tak nic do ciebie nie dotrze.**

No tak, kretyn nie zrozumie, że piractwo jest dobre. Dla Pana. A więc dobre dla świata. Zresztą Pan nie ma żadnych sensownych argumentów na poparcie swych tez, a przynajmniej do tego nie może. Więc używa jakże wyrafinowanego wybiegu.

**Ja po prostu za płytkę, pudełko i okładkę, o wartości powyżej 5 zł nie będę płacił twórcom tyle, żeby mogli się do końca życia opieprzać.**

Cieszę się, że to powiedziałeś. Bo na pierwszy rzut oka wydawać by się mogło, że pisać koleś na poziomie. Ortografię zna, stylistyka i słownictwo co najmniej niezłe - nawet prawidłowo takie słowa jak „notabene” stosuje. Szacunek! Ale to jak z bżuterią sprzedawaną na ulicznych straganach. Ładna, złota, wygląda niezłe. Ale wystarczy tylko leciutko poskrakać pilnikiem, by spod cienkiej warstwy owego „złotka” wyłazło ordynarne aluminium. I tu mamy właśnie

taki przypadek. Pana, który nie da góra 150 zł (bo się będzie za to producent do końca życia opieprzał - tak po góra 5 zł na rok wychodzi... zaszaleją se chłopaki!), ale oczywiście bez żadnych skrupułów korzysta za friko z efektów ciężkiej, wielomiesięcznej pracy owego producenta. Gratulacje! A mojej komórki nie chcesz aby? Bajerancka jest, a przecież nie dasz producentowi za nią tyle kasy, że się będzie za trochę plastiku, chipów i diodek do końca życia opieprzał... A ona ci się należy, ziomek, nie?

**I sprawa ostatnia: we wspomnianym AR na list Dawida, porównałeś dopiero co urodzone dziecko do g\*\*\*\*, a proces porodu do defekacji. Powiedz to swojej matce, a zobaczysz co ci odpowie.**

Odpowiem ci krótko i po dresiarzku: kto ma g\*\*\*\* we łbie, temu wszystko się z g\*\*\*\* kojarzy. Taki niby intelektualista, a prostego tekstu nie potrafi zrozumieć. Pozłotka się ściera ekspresowo...

**Zachodzące, nie mające już nic do powiedzenia gwiazdy, starają się szokować i staje się to niesmaczne. Czyżby to już ten moment, Smg?**

Mark

Skąd ja mam niby wiedzieć, czy twoja kariera właśnie się kończy, panie „gwiazda”? Co mnie zresztą to obchodzi? Z jednym się zgodzę - starałeś się szokować i wypadło to (raczej) niesmacznie. Rozumiem, że masz kompleksy w stosunku do licealistów (czyżbyś oblaegzamy?). Rozumiem też, że mnie nie lubisz (powodzenia - ale uważaj: spora konkurencja, trudno się przebić z bluzgami). Rozumiem i to, że chciałeś się na nich i na mnie wyżąć na łamach rubryki (m.in. po to jest! - stale to mówię), którą tak wymościł gardzisz. Ale zdecydowanie nie rozumiem, czemu tak kłopotliwie ci wyszło - oprócz inwektyw, pomówień, czeplania się (w przenośni i dosłownie) rozmaitych g\*\*\*\*wienek nie potrafiłeś znaleźć na mnie żadnego hacika (a i licealistów chyba twoje opisy nie ruszą). Krótko mówiąc: na przyszłość musisz się duuuużo grubiej intelektualnie poztłoczyć, chcąc tu zaszpanować. Aha - i co masz do tenisa? Kompleks małych piłeczek cię męczy czy jak?

**Młoty - nie czytać!**

**✗ CDA poznałem właściwie za sprawą kumpla, który kupuje Wasze czasopismo regularnie. Dziabnąłem sobie ostatnio od niego numery od 100 do 104 i ręce mi opadły (i nie tylko)... Wszystko przez tak zwanych „obiektywnych”, „walczących o chwałę Polski”, posługujących się kwiecistym stylem i powalających znajomością zasad rządzących gramatyką (która jest faktycznie trudna - wiem, bo jestem na polonistyce) (...) ludków. W trakcie lektury numerów 101, 102 i chyba jeszcze 103 uśmiałem się straszliwie, rzec by można, do rozpuku. Smuggler, zazdrościłem Ci nawet, że masz taką fajną pracę (...).**

**Refleksja przyszła z kolejnym numerem. Wyobraziłem sobie mianowicie, ile musisz takich listów otrzymywać i znalazłem się z zimnym potem. A po plecach przeszły mi ciary, jakby wyskoczył na mnie**

**‘fejszager’. I tu już przestaje być zabawne. Tu zaczyna być PRZERAŻAJĄCO.**

Jakbym nie wiedział... Normalnie czasem zgroza bierze, jak się pomyśli, co to nam za parę lat będzie szło do wyborów (a na co będą głosować, to już nawet nie myślę) i pracowało na nasze emerytury.

**Zdaje sobie oczywiście sprawę z faktu, że są to wyselekcjonowane listy, jednak i tak płycizna intelektualna niektórych osobników jest powalająca.**

(...) I teraz do tych wszystkich, co wypisują bzdury, pytają o sens gnojenia i o to dlaczego Smuggler pisze, że jest głupi i robi z siebie kretyna: jesteście głupi po prostu tak zapatrzeni w swoje rozdmuchane ego, tak ufni w poziom swojej inteligencji, że nic do Was nie dociera. Wypisujecie kretynizmy, po przeczytaniu których człowiekowi się na płacz zbiera i ogarnia go przerażenie, że za któryś z tych tajemnych podpisów może czaić się jakiś znajomy ze szkoły czy pracy. Na litość boską, jeśli nie rozumiecie ironii, to znaczy, że w ogóle nie powinniście czytać AR, bo będzie to dla Was chińszczyzna. Nie chwytajcie za pióro i nie piszcie do kogoś, kto tę ironię rozumie. Skutek zawsze osiągnięcie odwrotny do zamierzonego. Na nic się daj Wasze obrażanie etc. Ironia, moi drodzy, to oręż ludzi inteligentnych, oręż doskonalszy, niż jakiegokolwiek bluzganie i wymyślanie od najgorszych. A poza tym jest fajniejsza, bo można śmiało bluzgać samego siebie, a później śmiać się z kogoś, kto wziął to na poważnie.

Jak nietrudno się domyślić, ten list nieprzypadkowo umieściłem zaraz po Frustrat Zone - ładna pointa się z tego robi, nieprawdaż?

**Życie więc sobie w swoim ograniczonym świecie i dajcie spokój wszystkim, którym nie rozumiecie (choć w sumie, jak się nad tym głębiej zastanowić, to dajcie niezłą rozrywkę, więc jednak wyłóżcie ze swoich nor od czasu do czasu). Z pozdrowieniami i szacunkiem, który należy się również wrogom...**

gosta

**Ma oblicze**

**✗ No nieeeeeeeeeee.....!!!! W „pod ostrzałem” pokazujecie twarze wszystkich CZŁONKÓW: redakcji po kolei, a tu nagle... jakaś głupia mupeta. Smuggler pewnie odpisze: ‘jaka głupia, to przecież ja!’ Jeżeli w AR zobaczę taką odpowiedź to się baaardzo wnerwię.**

Tę masz inną: „jak głupia - to pewnie twoja [gęba]!” Happy? :)

**✗ Za\*\*\*ista fotka w „Pod ostrzałem” panie Smuggler :D**

Te dwa posty nadeszły w odstępie 5 sekund. Serio. A zawiadzionym powiem tylko: tam był Garfield, z którym czuję duchowe pokrewieństwo. Ogólnie rzecz biorąc, tak właśnie wyglądam - tzn. tak się widzę. Przyznajcie, że fajna morda. :) Tam widzieliście mnie takim, jakim chciałbym być.



Krótko mówiąc: reszta ekipy pokazała wam swoje twarze, a ja - swe marzenia. To mało?

## Ladies' Corner

✉ Nie jestem co prawda walczącą feministką (za bardzo Kocham Cię brzydka :) ale moim zdaniem jest to [listy dziewczyn tylko w tym kąciu - Smg] trochę niesprawiedliwe. Jest to lekka dyskryminacja, pokazanie że CDA jest stworzone dla facetów.

Może nie tyle stworzone, co tworzone przez facetów i w większości dla facetów, bo taka jest prawda. Ale właśnie dlatego, że pismo jest niemal wyłącznie dla facetów, kobitki wszelkiej maści są tu przez nas (i czytelników CDA też) nader mile widziane. I w ten sposób staramy się ich listy WYRÓŻNIĆ. Są panie, które się burzą, jak się je puści przodem czy np. pomoże zdjąć płaszcz - bo niby to dyskryminacja. Ale nie dajmy się zwariować...

Większość żartów (tych zabawniejszych, o seksie) jest ukierunkowana na męską część czytelników.

Cooo? Żarty - o seksie? Ja?! W tej rubryce?! Krocze... Znaczący kurczę, proszę mi tego nie wkładać w usta! Nigdy w rzuci! ...No dobra, czasem coś może mi się takiego wymknąć, ale wicie-rozumiecie, to są sutki przemęczenia - wybieraliśmy ostatnio króla, naturalnie wedle zasad wolnej erekcji i to nie kosztowało sporo zdrowia. Czemu? Bo miałem swój interes w tym, żeby wybrali, kogo trzeba. I teraz - delikatnie rzecz ujmując - czuję się wypompowany. Nawet nie mam sił jaja sobie (z was) robić...

(...) Za chwilę mam zamiar wydać rozpaczliwy apel. Czy w Głogowie lub okolicach jest jakiś facet (16-18 lat), który potrafi myśleć i czytać (np. Pratchetta?) i nie jest dumnym troglodytą? Mam 16 lat, wymiary 88-58-88 [Wooohoo! :] - Smg] i dola, bo nie mogę znaleźć faceta, który by przypominał... tak, ciebie, Smuglerze.

Miło mi - ale gwarantuję ci, że powinnaś się z tego powodu raczej bardzo cieszyć.

Bo bardziej mi zależy na umyśle niż na wyglądzie.

Lonny

Aleś mi komplement teraz wałęsa, niech cię czkawka tydzień męczy. :) „Smugler - bjuiful majnd”. Hm. :) W każdym razie uprzedzając to, co nieuchronne: danych Lonny panom nie udostępniły - bo: a) ochrona danych osobowych, b) Lonny ich nie podała. Ale jakbyśmy dostali jakieś listy do niej, a ty, Lonny, się odezwiesz, to przekazać korespondencję. Dodam od razu, że czynię to jednorazowo, bo w okolicach świąt serducho mi ciut (na chwilę) zmiękło, w drodze wyjątku. AR nie będzie kąkikiem Złamanych Serc, więc inne rozpaczliwe apele będą brutalnie ignorowane. OK? A tobie, Lonny (i nie tylko tobie), prywatnie polecam lekturę Action Maga - tam jest sporo myślących ludzi pici obojga (ba, nawet Kącik Złamanych Serc jest!).

## Antyfanii mądrzeją?

✉ Koles w schwytych w sieci w nr

12/04 jest jednym z niewielu antyfanów, którzy raczyli podać jakieś argumenty. To miło z jego strony. Pozostaje jeszcze jednak jakość tych argumentów. Np. czeplanie się Sylwestra 2000/2001. Myślisz, że tylko CDA popełnia takie błędy? A np. Słowacki? Uznawany do dziś jest za jednego z największych Polaków. Spójrz zatem do „Kordiana”. Strona pierwsza, Przygotowanie. Niżej umieszczony jest napis: „Roku 1799 dnia 31 grudnia w nocy”. Z treści tego Przygotowania wynika, że Słowacki dobrał tę datę specjalnie jako przełom wieków. Tak więc najwięksi również mogą się pomylić, są tylko ludźmi.

(...) Wspomnę jeszcze o tym konkursie. Czy CDA ma obowiązek znać na pamięć zawartość wszystkich nr wszystkich czasopism branżowych ukazujących się w Polsce (a może nawet na świecie?)). Jak dla mnie jest to nieco śmieszne.

Tak więc jeszcze sporo pracy przed Wami drodzy antyfanii. Nauczycie się już, że wypowiedź należy poprzeć argumentami.

Dodam, że ów antyfan twierdził, że jest... dziennikarzem i to od lat pięciu. I pracuje (ponoć) w tej gazecie, która jako pierwsza odkryła antypolski spisek w Codenamel: Panzers. To sporo wyjaśnia. :) Współczuję jej czytelnikom, jeśli nie ściemniał.

Za jakieś 10 lat może dojdziecie już do takiej wprawy w tym argumentowaniu, że da się to czytać bez uśmiechu politowania... Chciałbym jeszcze zauważyć, że antyfanii są potrzebni i jestem Wam wdzięczny, że jesteście. AR, fani i antyfanii tworzą nierozdzielalną całość, komplet jak pies, łańcuch i buda.

Browar

## Chcemy rewolucji?

✉ Chciałbym zwrócić uwagę szanownego grona redakcyjnego na pewien topos, powtarzający się wątek, dający się zauważyć w waszych ostatnich recenzjach. Doom 3: „Rewelacja - tak, rewolucja - nie”. W porządku, obszerna reka z ciekawymi uzasadnieniami. Widocznie jednak poszukiwanie rewolucji w grach Panom redaktorom bardzo się spodobało :D podobne stwierdzenie padło też przy Joint Operations. Numery 12/04 recenzje większości tytułów wskazują, że jest dużo naprawdę dobrych gier, ale nie rewolucyjnych: Silent Hill 4, Warhammer Dawn of War („Nie jest to gra rewolucyjna dla gatunku”), NHL 05 („lepszy, lecz nie przełomowy”), ROME TW („najbardziej udana, a jednocześnie najmniej przełomowa”) Czy istotą oceniania gier ma być wyszukiwanie w nich czegoś więcej, przełomu? Czy powinniśmy patrzeć na wszystkie nowe gry poprzez pryzmat tych idealnych, wzorcowych, przełomowych?

To jest po prostu podświadoma tęsknota gracza do gry, która będzie Inna Niż Wszystkie. Czy można winić ludzi, że marzą o grach, które ich rozwalą, przełamają schematy, zaskoczą totalnie, nie będą perfekcyjnym - ale jednak wtórnym - powielaniem tego, co już znamy jak własną kieszeń? Nie zabraniam ludziom marzyć o lepszym świecie, praw-

dziwie miłości i zarabistych, przełomowych grach...

Pomijając fakt, że dla różnych ludzi co innego może znaczyć przełom w grach danego gatunku, powinniśmy zauważyć że grom ciężko już być innowacyjnymi i chcąc nie chcąc muszą powielać jakiś pomysł.

Naturalnie. Stąd właśnie ta tęsknota w tekstach do gier, które nic nie powielają, a tworzą coś nowego...

Nie chciałbym jednoznacznie potępiać recenzji w CDA, mimo wszystko widzieliśmy ostatnio chociażby FarCry'a i parę innych innowacyjnych gier również by się znalazło. Ale może lepiej by było, oceniając grę taką, jaka jest, a nie taką, jaka powinna lub mogła by być i odejmować jej za to punkty.

Gerwazy-Seru

Punkty odejmujemy grom nie tyle za „brak rewolucyjności”, co za brak wyobraźni ich autorów. Bo jak widzieliśmy, że po raz 2345 gra powiela ten sam schemat w sposób wręcz ostentacyjnie schematyczny, bo twórcom nie chciało się nawet próbować ułożyć z tych samych klocków ciut inny wzór; to jednak trochę cholera bierze. To tak samo jak z recenzjami w CDA - większość jest do siebie w miarę podobna, bo nie może być inaczej (wstęp, rozwinięcie, zakończenie, refleksje, wady, zalety, technika). Wszyscy to akceptujemy, bo inaczej się nie da. (Czasem jednak trafia się jakaś łamiąca te schematy i wtedy lektura jest uczą dla oczu i duszy.) Ale jak widzieliśmy recenzję, która wygląda na pisaną na odwal się, wedle schematu, w którym podmienia się tylko tytuł gry i stopkę z werdyktem, to wtedy czujesz się nieco wykiwany, prawda? Choć recenzja sama w sobie zła nie jest. To samo dotyczy gier - skoro już powielasz pewien schemat, produkcję, to choć rób to z sercem, zaangażowaniem i kombinuj jak możesz, by twoje dzieło ładnie różniło się od reszty...

## Mam pomysła na grę

✉ Uno: Co zrobicie, jeśli czyjś pomysł byłby na prawdę dobry i miał jakieś tam szanse rynkowe? Przecież nie odesłać go chyba na przykład do CD-Projekt, prawda?

Naturalnie, że nie. Nie jesteśmy agencją literacką czy łowcami talentów.

Zwei : Jeśli nie ma żadnych takich grantów przewidzianych, o jakie pytam powyżej to w sumie po co jest ta rubryka?

A po co jest całe AR? Żeby poczytać, co ludzie wymyślili, uśmieć się albo zastanowić nad tym. Ogólnie ta rubryka w AR to jest sztuka dla sztuki, a nie jakieś komercyjne (pfui!) usiłowanie sprostytuowania szczytnych wytworów umysłu dla garści kasy. Czyż to nie szlachetne i czyste?

Trzy : W nawiązaniu do pytania pierwszego również. Wyobraź sobie taką sytuację - jakiś czytelnik podsyła coś na prawdę sensownego, chwalcie go i na tym się kończy. Parę miesięcy później (na przykład) wychodzi gierka bardzo podobna do wspomnianego pomysłu... Co wtedy? Co powiecie temu czytelnikowi?

kowi? Dla utrudnienia (żebyś nie mógł się wykroczyć czasem potrzebnym na przygotowanie gry) dajmy, że nawet nie pół roku, tylko powiedzmy półtora - na średniej jakości gierkę by stańczyło...

Xun

Zdradzę ci małą tajemnicę: to nie pomysł jest ważny, a jego realizacja. Co z tego, że mogłem kiedyś mieć pomysł „w bazie na Marsie pojawiają się jakieś demoniczne stwory, z którymi walczą jeden śmiałek... zrobimy z tego FPS-a”? Na tego rodzaju idee wpaść prosto - ale zrobić z tego porządną grę 1000x trudniej. (Porównaj np. Morty'ra i RTCW - podobne pomysły, a rezultat?) Mogę co najwyżej potem nadymać się do o m g, że ktoś mi taki genialny pomysł ukradł. :) (A przecież wielokrotnie ludzie mają podobne pomysły, więc i „ukradzenie” wcale nie jest takie pewne.) Firmy na Zachodzie są wręcz zasypywane pomysłami, scenariuszami itd. i to tworzonymi przez profesjonalistów. Wątpię, żeby chcieli się im wertować CDA w poszukiwaniu inspiracji. A gdyby jednak? To cóż, będziemy mieli swój wkład w rozwój tego biznesu. Tyż piknie. A jak ktoś się bardzo boi takiej ingerencji - niech nie wysyła cennego pomysłu, tylko spróbuje go komuś sprzedać albo samemu zrobić grę, albo co... Nie będę nawet życzył powodzenia, bo to by był już szczyt ironii. :)

✉ Właśnie jestem w trakcie pisanie scenariuszu do gry ma ona już około 200 minut i chce wiedzieć jak według ciebie Smuglerze srogi powinien wyglądać profesjonalny scenariusz tzn. co powinien zawierać oprócz misji.

WSZYSTKO. Na tym właśnie polega problem z tworzeniem scenariuszy gier. W nim musi być WSZYSTKO precyzyjnie i szczegółowo opisane, łącznie z np. sposobem obliczania utraty energii przez bohatera przy trafieniu z każdej broni (tzn. algorytm obliczający zależność pomiędzy trafieniem a utratą odpowiedniej ilości energii, w zależności od np. rodzaju broni i rodzaju pancerza, a w przypadku realistyczniejszych gier także od odległości i kąta, pod jakim uderza w pancerz/ciało pocisk).

I potem co zrobić dalej aby może przy odrobinie szczęścia zainteresować nią twórców np.: przez wasze pośrednictwo.

Zapomnij. Nie jesteśmy pośrednikami i nie zamierzamy być. Piszemy o grach, a nie je tworzymy.

Na razie napisałem oprócz misji samochody, mafie i gangi, miasta, dzielnice, znajdzki, bronie.

Uwzględniłeś np. zagadnienie, czy przy strzale z jadącego samochodu pocisk leci po trajektorii będącej wypadkową ruchu pojazdu i pierwotnego lotu pocisku, czy też engine powinien ignorować ruch pojazdu? - ot, taki jeden z SETEK problemów, które należy rozstrzygnąć i o które zapyta programista na samym początku. No, chyba że już ma gotowy engine (ale to rodzi inne problemy, nie myśl sobie).

Gra to jest typu GTA i jestem mniej więcej w połowie. Zostały mi tylko misje policyjne. Pozdro dla ciebie Smugg i całej redakcji!.

Misie



Ludzie, ludzie, ludzie. Imć Mac Abra kiedyś pracował w firmie tworzącej gry. Zasypywany (wskutek ogłoszenia o konkursie na scenariusz gry) gradem niewydarzonych dzieł postanowił napisać „Krótki poradnik dla piszących scenariusze do gier”. Problem polegał na tym, że po pół roku pracy ów „krótki poradnik” miał już ze 300 stron drobnym maczkiem i końca wcale nie było widać. Czemu? Bo np. scenariusz do strategii pisze się zupełnie inaczej niż do przygodówki, a ten nijak nie jest podobny do np. scenariusza gry platformowej. (Może kiedyś opublikujemy fragment scenariusza gry i zobaczycie, jak to wygląda.)

W każdym razie scenariusz do gry komputerowej to coś DUŻO więcej niż opis broni, misji i wyglądu bohatera. Po prostu musie stworzyć własny świat, wraz z regułami opisującymi jego działanie, tak by były spójne i mogły reagować nawet na nieprzewidywane przez twórcę reakcje gracza. Tym samym pisanie scenariusza przypomina próbę wypicia wody z basenu olimpijskiego przez słomkę - i prawdę mówiąc nikomu nie życzę, by to musiał robić.

A na deser ciekawy pomysł. :)

✉ **akcja działa by się w niedalekiej przyszłości nasz bohater nazywa się max saveg pracuje w firmie farmaceutycznej pewnego dnia dowiaduje się o spisku który może zagrozić cywilizacji bohater miałby zdolności takie jak np. obsługa maszyn ich naprawa obsługa broni ale i chipnoza telekineza czytanie w myślach i wiele różnych tego typu umiejętności.**

[namiary znane]

Ja teraz czekam, aż to id Software ukradnie i wyda jako Doom 4, z podtytułem Chypnotic Chero. :) (Mam z tego 10% od każdego skradzionego pomysłu, nie wiedzieliście?) Za półtora roku (albo i cztery???) się okaże...

## Ludzie & Ludziska

✉ **Nie lubię waszego czasopisma ale je kupuję. czy coś ze mną nie tak? tylko proszę smugler nie bądź dla mnie konsekwentny**

[???]

Spoko. Ja ci tylko za ten list „kasekfcncje” wyciągnę - przy ludziach. I się będziesz potem wstydził, że takie małe. :) I słownik se kup, bo błędów tu taka kupa jak psich kup na trawniku pod blokiem.

✉ **Pisze w sprawie która denerwuje mnie już od kilku miesięcy a mianowicie na powtarzające się w każdym numerze AR tekst w stylu „posiakałem się przy czytaniu AR”, „mama zabrała mi CDA a jak za godzinę przysłałam po czasopismo zastałam mamę jak śmieje się do łez z całą rodziną przy NL”. Jakoś nie chce mi się wierzyć w to że tak wielu osobom CDA zabierają rodzice a potem sami zaczynają je nalogowo czytać!!**

Wielu? Uważasz, że jak na - powiedzmy - 100 000 ludzi trafi się z 10-20 takich przypadków, to jest dużo? Po prostu to, że 99 990 się nie posiaka - to żadna wiadomość.

Widziałeś kiedyś newsa w dzienniku „nie było żadnego zamachu terrorystycznego” czy „nie usiłowano porwać samolotu”? Ale tych 10 zsikanych to już godna publikacji ciekawostka. :)

**Czytam CDA od 2,5 roku czytam kilka razy AR ale nigdy nie posiakałem się ze śmiechu, owszem z niektórych komentarzy można się pośmiać ale żeby złać się w majtki? Myślę że jest to normalne kłamstwo. Proszę więc o to by listy w tym stylu nie były publikowane na łamach czasopisma (chyba że tekst był bardzo śmieszny :p)**

Modzio

I proszę też nie pisać np. „wziąłem nogi za pas” - to jest technicznie niemożliwe, staw biodrowy nie jest tak elastyczny, by móc to zrobić. Zabraniam też używać określenia „mieć duszę na ramieniu”, jako że nikt jeszcze naukowo, czarno na białym nie dowiódł istnienia duszy, a jeśli nawet - to na pewno nie mieści się ona na ramieniu. Zrozumieli? Poważnie ma mi tu być, seriożnie i w ogóle. A do listów dołączajcie bibliografię źródeł i cytatów, na które koniecznie należy się powoływać! Ot, co! To w końcu poważna rubryka jest!

✉ **Jestem Norbi, a dokładniej Norbert. Od niedawna czytam AR (...) wydaje mi się, że jest fajne ale do końca tego nie jestem pewien. Dlaczego, ano dlatego że wasze pismo czytam od roku a nawet niecałego roku. No i jeszcze nie jestem pewien, czy jest do końca fajne.**

Norbi

Nie chcę cię martwić (a dokładniej - bardzo martwić), ale wedle norm UE musisz podjąć tę decyzję już do roku 2013, więc musisz się bardzo sprężyć z namysłem. I przypomina mi się tu dowcip o braku zdecydowania prof. Geremka - kiedy idzie po schodach, nigdy nie wiadomo, czy wchodzi, czy schodzi. Odpowiadał Smg, a dokładniej Smugler:

✉ **Smugler! Ty nie istniejesz (...) Jeśli jednak istniejesz, to podaj dwa dowody.**

Korek

Prffff... Raz, że mam tylko jeden ważny do 2012, a dwa: wcześniej musisz wstąpić do policji. Wtedy i tylko wtedy na żądanie podam ci mój dowód, a jak się uprzesz to i od żony wezmę drugi.

A to wymiana e-maili, którą można by zatytułować „Poszukiwacz zaginionej instrukcji”.

✉ **Chciał bym dostać instrukcje obsługi gry XX**

Zwykle jest albo na płycie z grą albo na Cover CD/Bonus w tym samym CDA, w którym jest gra.

- **Jakoś ja nie mam ani na płycie ani w gazecie. Proszę o pszysłanie instrukcji. Mam tylko problem jak się podnosi broń. proszę o szybką odpowiedź**

Masz, tylko nie umiesz znaleźć. Przecież wiem, że instrukcja była na CD. Poszukaj.

- **Dzięki odnalazłem ale jak mam podnieść broń od zabitego pszczeniaka czeka na szybką odpowiedź!!!**

To przecież jest w instrukcji. Przeczytaj. Po to właśnie jest instrukcja, nie?

- **Nie pisz pszemyniku wyjeżdżam!!! Będzie 20-tego.**

Odpowiedzi nie dostałem - wyjechał i widać nikogo pomocnego nie znalazł, żeby mu powiedział, że już jest 20-tego i ma wrócić, bo do dzisiaj milczy. Dodam też, że naprawdę nie pamiętałem, jak podnosiło się tę cholerną broń. Zresztą od takich spraw to w ogóle jest Tomek Matusik, a nie ja...

✉ **Jestem waszym starym, bo aż 6 letnim czytelnikiem. (...)**

To już łówkę wkłóćcie ukończysz, nio, nio, stały koń (żrebię?) z ciebie! :) Wiem, chodziło o to, że już 6 lat nas czytasz - ale fajnie to zabrzmiało...

✉ **Co do tego, że CDA jest dla gówniarzy... mówi się, że w każdym facie jest dziecko. Nie bójmy się do tego przystać. Ja czasami specjalnie 'sie staram byc postrzegany jako infantylny (kiedy można, to można :)). Wnioskuje: CDA dla gówniarzy - to CDA dla prawdziwych facetów. Zaś wszyscy Ci „dorośli” może jeszcze nie dojrżeli do tego, aby czytać takie pisma, albo nie są facetami. Z kobietami to trochę inna sprawa, ale pozostawiam to komu innemu do wyjaśnienia.**

Yasioo (z Wrocławia, a jak!)

Ja dodam tylko tyle: każdy, kto zarzuca innym, że są gówniarzami, dowodzi czarno na białym tylko jednego: że sam jest gówniarzem, bo tylko gówniarze używają tak gównianych argumentów.

✉ **Jakis czas temu była młoda na to, że w ogóle nieznający się ludzie umawiają się przez Internet na jakąś godzinę w danym miejscu i robią coś bez sensu po czym się rozchodzą. Nie wiecie przypadkiem na jakiej stronie można się tak umawiać? Plis o odpowiedź.**

Qba From Czernichów

Hm, niech pomyślę... My codziennie przychodzimy na 8 rano pod adres Sukiennice 6, przez minimum 8 godzin robimy różne rzeczy bez sensu i potem się rozchodzimy... to o to ci chodziło? Hm, zaraz - ale mi się znają... A może szło ci o internetowe biuro matrymonialne? Tylko czemu od razu mówisz o rozwodzie? :)

✉ **Smugler ja Cię normalnie żąpito!! Zainstalowałem sobie Nosferatu... dzia- dek się mnie pyta czy kolejna głupia i bezsensowna gra (lol) odpowiadam, że nie. I dziadek przystawia sobie krzesle- leczko (bo lubi patrzeć jak gram w „mondre” gierki) :). No więc intro obejrzałem, wziąłem mieczyk i idę sobie po dziedzińcu słyszę krzyk (...) Schodząc schodami w dół otwieram następne drzwi... wracam do pokoiku. Biegnę do skrzyni i znowu słyszę dźwięk! Nie krzyk tylko sygnał restartu BIOSu :]**

**Musiałem z nerwów nacisnąć na reset :-:) Dziadek krzyczy „coś zrobił głupku! jeszcze nigdy się tak nie bałem” <lol>. Pozdro i więcej takich smaczków :D**

JDRK

Co zatem powie dziadek na The Suffering?

✉ **Kupuję was od 2 lat i myślę że powinniście przeczytać ten list. 1. Nosferatu gwiazdka (Słońce) Lucyfera (Szatana) jest do góry nogami. Rewolwer pakuje tylko pięć kul. (Powinien pakuować sześć kul).**

Tę szóstą ukradł niejaki Lucek Cyfer, z jej pomocą zamierza pakować na siłowni. Ten sam osobnik złośliwie przewiesił gwiazdkę swego kumpla do góry nogami. Swoją drogą - gdzie Słońce ma górę? (Bo gdzie góra ma Słońce, to się domyślam... ale nie powiem.)

**Utknąłem na 5 levelu. Nie wiem gdzie znaleźć gościa.**

Zapewne również na piątym levelu. Ekstremalnie rzadko się zdarza, by NPC-owi udało się emigrować do innego levelu. Unia Europejska na to nie pozwala.

**2. Dajcie Harego Pottera 1!!!!!!!**

Damy. I huzary. Hary Kriszna, Hary, Hary!

**Mam nadzieję że mnie pokażecie.**

[???]

Sam się pokazałeś. Chyba że mówisz o pokaraniu. A skoro sam się o to prosisz... W ramach kary pokażemy ci parę paskudnych gestów palcami, ze szczególnym uwzględnieniem tego najdłuższego.

✉ **Wy macie gry do d\*py a CDA super wy macie gazetę do d\*py a oni nie Wy jesteście do kupy i tyle nie kocham już was. Skarpety jadne.**

[???]

Tak to jest, jak się do kilku pism naraz majle wysyła. :) Chyba ci się adresy pomylily?

Kolejna wymiana majli.

**On: Smugler mam pytanie: czy grasz w jakimś klanie?**

Ja: Nie, tylko w M jak Miłość, rolę psa Sztetfana.

**On: W M jak miłość - nie poniżaj się, powiem to wszystko na forum!**

Ii tam, to była ściema. Wszyscy przecież wiedzą, że w Złotopolskich. Ale żeby w Klanie? Mam swój honor. Co ja, Rysiu jestem!?

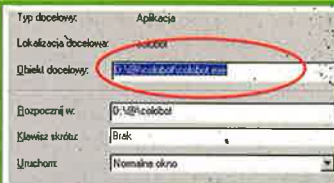
**Na dobre i na złe odpowiadali**

**Dłoniży Smugler i Duch Mr Jediego**

(znany też jako Czesia), fanatycy polskich seriali, bo ze szpitala się urwali



Musisz mieć skrót (ikone) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikamy go prawym przyciskiem mysy. Z menu wybieramy WŁAŚCIWOŚCI i klikamy. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikamy ją, co otwiera otwieranie menu. W nim znajdujemy OBIEKT DOCELOWY - to właśnie słynna linia komend!!!



DLA TYCH, CO LUBIĄ CHODZIĆ NA SKRÓTY

# Tipsy

## Axis & Allies

W czasie gry naciśnij klawisz [Enter] i wpisz dowolny z poniższych kodów:

enigma – usuwa Fog of War  
fieldpromotion – przydziela 100 XP  
swissbank – dostajesz \$100  
isurrender – przegrywasz misję  
veday – wygrywasz misję  
rosieriveter – natychmiastowe budowanie

Uwaga!

Jeśli po naciśnięciu [Enter] nie pojawi się konsola, uruchom grę z parametrem +console.

## FlatOut

Dodatkowa kasa

Za pomocą dowolnego edytora hexów otwórz znajdujący się w katalogu Savegame plik player001.sav (jeśli chcesz edytować pierwszego z kierowców), a następnie zmień wartość znajdującą się pod adresem 0x86 na FF. Zapisz plik i uruchom grę, a będziesz miał znacznie grubszy portfel.

Uwaga!

Zanim zaczniesz edytować ten plik, zrób jego kopię bezpieczeństwa!

## Half-Life 2

W czasie gry naciśnij [-], by włączyć konsolę, następnie wpisz sv\_cheats 1, by włączyć chaty. Od tej pory możesz wpisać dowolny z poniższych kodów (jeśli nie zadziałają, najpierw zrestartuj grę):

Uwaga!

Jeśli konsola nie chce się włączyć, uruchom grę z parametrem -console.

god – God Mode  
buddha – nigdy nie umierasz  
infinite\_aux\_power – niekończące się zasoby energii w twoim ubranku  
impulse 101 – broń i amunicja na maks  
npc\_kill – zabija wszystkich NPC-ów na danym obszarze  
notarget – stajesz się niewidoczny dla wrogów  
noclip – możesz przechodzić przez ściany  
ch\_createjeep – pojawia się Scout Car  
ch\_createairboat – pojawia się airboat  
Impulse 102 – czaszki  
mat\_wireframe1 – widać tylko modele siatkowe  
mat\_normalmaps 1 lub 0 – włącza lub wyłącza normalne mapy  
mat\_normals 1 lub 0 – włącza lub wyłącza rysowanie materiałów  
mat\_fastnobump 0 lub 1 – wyłącza lub włącza bump-mapping  
impulse 200 – usuwa z ekranu modele broni  
glive XXX – daje ci wypisany w miejsce XXX przedmiot. Lista poniżej  
map XXX – przenosi cię na mapę XXX. Lista poniżej

### Lista przedmiotów

item\_healthkit, item\_healthvial, item\_box\_buckshot, item\_box\_mrounds, item\_box\_sniper\_rounds, item\_box\_sounds, item\_battery, item\_suit, item\_ml\_grenade, item\_ar2\_grenade

### Lista broni

weapon\_ar1, weapon\_ar2, weapon\_bugbait, weapon\_cguard, weapon\_molotov, weapon\_manhack, weapon\_immolator, weapon\_rifle, weapon\_crowbar, weapon\_extinguisher, weapon\_flaregun, weapon\_frag, weapon\_gauss, weapon\_alyxgun, weapon\_hopwire, weapon\_iceaxe, weapon\_physcannon, weapon\_physgun, weapon\_pistol, weapon\_rpg, weapon\_shotgun, weapon\_smg1, weapon\_smg2, weapon\_stickylauncher, weapon\_stunstick, weapon\_thumper, weapon\_sniper\_rifle, weapon\_rollerwand, weapon\_slam, weapon\_hmg1, weapon\_cubemap, weapon\_binoculars, weapon\_ml, weapon\_brickbat

### Lista map

d1\_canals\_01, d1\_canals\_02, d1\_canals\_end, d1\_tempanals\_02, d1\_town\_01, d1\_town\_02, d1\_town\_03, d1\_town\_04, d1\_town\_05, d1\_trainstation\_01, d1\_trainstation\_02, d1\_trainstation\_03, d1\_trainstation\_05, d1\_under\_01, d1\_under\_02, d1\_under\_03, d1\_under\_04, d2\_coast\_01, d2\_coast\_02, d2\_coast\_03, d2\_coast\_04, d2\_coast\_05, d2\_coast\_06, d2\_coast\_07, d2\_coast\_08, d2\_prison\_01, d2\_prison\_02, d2\_prison\_03, d2\_prison\_04, d2\_prison\_05, d3\_c17\_03, d3\_c17\_04, d3\_c17\_05, d3\_c17\_06a, d3\_c17\_06b, d3\_c17\_07

## Need for Speed: Underground 2

Kody wpisuje się na ekranie tytułowym przed naciśnięciem [Enter]:

opendoors – wóz sponsorowany przez The Doors  
yodogg – wóz sponsorowany przez Snoot Dogga  
wannacapon – wóz sponsorowany przez Capone  
shinestreetbright – wóz sponsorowany przez ShinyStreet  
wintmyd3 – wóz sponsorowany przez D3  
davidchoeart – wóz sponsorowany przez Davida Choe



tunejapantuning – wóz sponsorowany przez Japantuning  
gimmechingy – wóz sponsorowany przez Chingy Navigator  
needmybestbuy – vinyl Best Buy w trybie Career  
goforoldspice – vinyl Old Spice w trybie Career  
gottahavebk – vinyl Burger King w trybie Career  
gotmycingular – vinyl Cingular w trybie Career  
gottaedge – vinyl Edge w trybie Career  
needperformance1 – odblokowuje performance parts level 1  
needperformance2 – odblokowuje performance parts level 2  
gimmevisual1 – odblokowuje visuals level 1  
gimmevisual2 – odblokowuje visuals level 2  
ordermebaby – \$1000 w trybie Career, RX-8 i Skyline w trybie quick race  
regmybank – \$200 w trybie Career  
regmebaby – \$20 000 w trybie Career

## RollerCoaster Tycoon 3

Zmień imię dowolnego z gości twojego parku rozrywki na jeden z poniższych kodów:  
Frontier – twoje kolejki nigdy nie będą się psuły  
Guido Fawkes – masz dostęp do zaawansowanej

wersji edytora sztucznych ognió

Atari – wszyscy goście będą się śmiać  
Chris Sawyer – wszyscy goście skaczą z radości  
Sam Denney – na kolejkach będzie pełno gości  
Jon Roach – na wszystkim, co nie jest kolejką, będzie pełno gości

David Braben – znosi limit szybkości wystrzelania oraz szybkości wyciągu

John Wardley – usuwa ograniczenie w wysokości kolejek górskich

John D Rockefeller – dostaniesz kupę kasy, a dodatkowo w paru może być wielu Rockefellerów  
Andrew Thomas – zmniejsza opory stawiane przez tory, co pozwala na import większej liczby kolejek z poprzednich części

Uwaga!

Działa tylko po zainstalowaniu patcha.

## Incredibles

Kody wprowadza się w czasie gry po włączeniu pauzy (jako Secret):

GazerBeam – przez pewien czas strzelasz laserami

SmartBomb – zabija wszystkich wrogów i przedmioty blisko ciebie

SassMode – przyspiesza grę

UDDLLRLRBAS – przywraca 25% zdrowia

Showtime – na pewien czas dostajesz Incredipower

DanielTheFlash – dostajesz Incredipower do zużycia na superszybkość

McTravis – dostajesz Incredipower do zużycia na szybkość i rozwalanie wszystkiego, co trafisz  
Kronos – dostajesz Windtrails i Superpunch (czyli zabijasz jednym ciosem)

AthletesFoot – postać zostawia ognisty ślad

BWTheMovie – włącza/wyłącza slowmotion

Einsteinium – włącza wielkie głowy

DeEvolve – włącza małe głowy

bHUD – włącza/wyłącza HUD

Unlock – odblokowuje wszystko (ale wymaga na PC edycji pliku in.ini, do którego trzeba dopisać linijkę AllowMasterCheats = 1)

Uwaga!

Część cheatów działa tylko na niektórych mapach.

## Star Wars: Battlefront

Jak zabić Jediego

Normalnie jest to niemożliwe, ale istnieje parę trików, dzięki którym można się go pozbyć. Na mapach Bespin Platforms, Kamino oraz The Rhen Var Citadel można ich zepchnąć z platform lub kłifów za pomocą granatów, granatników lub Heavy Blaster Cannonów, strzelając nimi pod ich nogi. Na dowolnej mapie, na której występuje Speeder Bike, można ich przejechać – jeśli zrobimy to na pełnej prędkości, nie będą mieli żadnych szans na przeżycie. I jeszcze sposób trzeci – jeśli na mapie można zasiąść za sterami myśliwca, wystarczy nim wyładować na gościa z mocą, a zostanie sprasowany na amen.

Blaster Rifle jako snajperka

Pierwsze 3-4 strzały w serii są bardzo celne, dzięki czemu na większości map wcale nie trzeba wybierać Sharpshootera, bo w zupełności wystarczy zwykły karabin, który w dodatku daje znacznie większą szansę na przeżycie w walce na bliskie odległości.



# ZIMOWE WIECZORY NIE MUSZĄ BYĆ MROŻNE I NUDNE

**Splinter Cell Pandora Tomorrow (PL)**  
99,00

**Lords of the Realm III (PL)**  
89,00

**Big Mutha Truckers (PL)**  
19,00

**Syberia (PL)**  
19,00

**Hearts of Iron 2 (PL)**  
99,00

**Sims 2 (PL)**  
139,00

**Prince of Persia: Warrior Within (PL)**  
119,00

**Shark Tale: Rybki z Forajny (PL)**  
89,00

**Rome: Total War (PL)**  
99,00

**Men of Valor (PL)**  
129,00

**Populous: The Beginning**  
19,90

**Metalheart: Replicant Rampage**  
99,00

**Medal of Honor Allied Assault**  
39,90

**XPand Rally**  
99,00

**Hard Truck 18 Wheels of Steel**  
39,00

**Football Manager 2005 (PL)**  
99,00

**Battlefield 1942 Classic**  
39,90

**Medal of Honor: Wojna na Pacyfiku (PL) (DVD)**  
139,00

**Need for Speed: Underground 2**  
139,00

**Dungeon Siege (PL)**  
49,90

**Warhammer 40,000 Dawn of War (PL)**  
99,00

**Fair Strike (PL)**  
69,00

**The Lord of the Rings (PL)**  
39,90

**Star Wars Battlefront**  
159,00

**Vampire: The Masquerade - Bloodlines**  
169,00

**Manhunt**  
59,00

**Worms Forts: Obłężenie (PL)**  
99,90

**Władca Pierścieni: Bitwa o Środkie Wschody (PL)**  
159,00

**Knights of Honor**  
139,00

**Full Spectrum Warrior (PL)**  
99,00

**Doom III (PL) (wersja angielska 199,0)**  
99,00

**Sida Meier's Pirates!**  
129,00

**Aleksander (PL)**  
119,00

**Fifa 2005 (PL)**  
139,00

**Silent Hill 4: The Room (DVD)**  
159,00

**Star Wars Knights of the Republic (PL)**  
69,00

**Total Club Manager 2005**  
119,00

**Half Life 2**  
129,00

**Tony Hawk's Underground (PL)**  
99,00

**Tony Hawk's Pro Skater 2**  
99,00

**Riddick: Escape from Butcher Bay**  
129,00

**Platoon**  
9,90

**Pet Soccer (PL)**  
29,90

**Pet Racers (PL)**  
29,90

**Rollercoaster Tycoon 3 (PL)**  
99,00

**Colin McRae Rally 2005 (PL)**  
99,00

**D-Day (PL)**  
69,00

**Richard Burns Rally (PL)**  
99,00

**DRIV3R (PL)**  
129,00

**Pacific Fighters (PL)**  
99,00

**Myst IV: Objawienie (DVD)**  
119,00

**Pro Evolution Soccer 4 (DVD)**  
159,00

**Championship Manager 5 (PL)**  
149,00

**Football Manager 2005 (PL)**  
99,00

**Medieval Lords (PL)**  
69,00

**Star Wars Battlefront**  
159,00

**Władca Pierścieni: Bitwa o Środkie Wschody (PL)**  
159,00

**Sida Meier's Pirates!**  
129,00

**Star Wars Knights of the Republic (PL)**  
69,00

## nowości, zadzwoni, zapytaj

**Ortografia**  
39,90

**Chemia 1**  
49,90

**Dziś i jutro**  
29,90

**Jasne Spaczenie**  
29,90

## dźwięki, filmy, dźwięki...

**Magix Hip Hop Maker**  
49,90

**Magix Techno Maker**  
49,00

**Magix Music Maker 2003**  
119,00

## kierownice i pady PC

**Saitek P120**  
49,00

**Saitek P880**  
119,00

**Kierownica Saitek R220**  
169,00

|                                                |        |                                               |        |
|------------------------------------------------|--------|-----------------------------------------------|--------|
| Alone in the Dark IV (PL)                      | 49,90  | Grayhawk: Światylna                           | 99,90  |
| Alr Spline 3D                                  | 19,90  | Pierwobnoży Zia (PL)                          | 99,90  |
| Battlefield 1942                               | 99,00  | Football Manager 2005 (PL)                    | 99,00  |
| Battle Collection (Medieval + Viking Invasion) | 164,90 | Gry Karolana 1                                | 25,00  |
| Battlefield Vietnam                            | 129,00 | Gry Karolana 1&2                              | 39,00  |
| Battle Mages                                   | 59,00  | Gry Karolana 2                                | 25,00  |
| Beyond Good & Evil (PL)                        | 49,00  | Hard Truck                                    | 39,00  |
| Blitzkrieg (PL)                                | 49,90  | 18 Wheels of Steel                            | 39,00  |
| Bowling (Kroki)                                | 19,90  | Harry Potter Kometa Tajemnic                  | 119,00 |
| Brood                                          | 79,00  | Harry Potter: Mistrzostwa Świata w Quidditchu | 39,90  |
| Call of Duty Deluxe Edition (PL)               | 99,00  | Heroes of Might & Magic III Gold (PL)         | 129,90 |
| Call of Duty (PL)                              | 69,00  | Hidden & Dangerous 2                          | 79,00  |
| Championship Manager 4 (PL)                    | 49,90  | Homeworld 2                                   | 99,00  |
| Championship Manager 5                         | 149,00 | Hugo: Tropikalna Wyspa 4                      | 79,00  |
| Championship 10                                | 139,00 | Jazz Jack Rabbit                              | 29,90  |
| Cremaster 3 Destination to Berlin              | 49,90  | Kanjuro Kao 2                                 | 29,00  |
| D-Day (PL)                                     | 69,00  | Kapitan Pazar (PL)                            | 29,90  |
| Dungeon Siege (PL)                             | 49,90  | Lionheart                                     | 49,00  |
| Counter Strike: Condition Zero                 | 79,00  | Lock On                                       | 109,00 |
| Diablo II + Diablo II                          | 99,00  | Madden NFL 99                                 | 19,90  |
| Pan Zanzania (PL)                              | 99,00  | Max Payne 2                                   | 79,00  |
| Dino Crisis                                    | 79,00  | The Fall of Max Payne                         | 79,00  |
| Disciples II: Bunt Eflow (PL)                  | 19,90  | Men of Valor (PL)                             | 129,00 |
| Emergency 2 (PL)                               | 29,90  | Medieval Lords (PL)                           | 69,00  |
| Etherfall II (PL)                              | 19,90  | Metalheart: Replicant Rampage (PL)            | 99,00  |
| Europa Universalis: Mroczne Wiek               | 59,00  | Modi i Nanna                                  | 9,90   |
| Fair Strike (PL)                               | 69,00  | Mój Brat Niedźwiedź (PL)                      | 79,00  |
| Fifa 2005                                      | 139,00 | Morty 2 (PL)                                  | 49,00  |
|                                                |        | Need for Speed Underground                    | 139,00 |

|                                                                      |        |                                           |        |
|----------------------------------------------------------------------|--------|-------------------------------------------|--------|
| Neverwinter Nights - Edycja Kolekcjonerska (PL)                      | 129,00 | Sim City 4 (PL)                           | 39,90  |
| NHL 2005                                                             | 139,00 | Soldier of Fortune II Gold                | 69,00  |
| Nuclear Strike                                                       | 19,90  | Soldiers: Heroes of World War II (PL)     | 99,00  |
| Nostalgia (PL)                                                       | 69,00  | Text driver                               | 27,90  |
| Podbój Rzymu (PL)                                                    | 59,00  | Tomb Raider: The Angel of Darkness        | 79,00  |
| Polonia II                                                           | 49,00  | TOCA 2                                    | 99,00  |
| Post Mortem (PL)                                                     | 74,90  | True Crime                                | 159,00 |
| Pinball i gry zrecenzowane                                           | 25,00  | Warcraft                                  | 49,00  |
| Piraci z Karaibów (PL)                                               | 49,00  | Warhammer 40K: Fire Warrior               | 59,00  |
| Prince of Persia: Plaski czas (PL)                                   | 79,00  | Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne | 99,00  |
| Pro Evolution Soccer 4 (DVD)                                         | 159,00 | Vietcong (Purple Haze)                    | 78,00  |
| Project IGI 2: Covert Strike (PL)                                    | 19,90  |                                           |        |
| Rainbow Six: Athena Sword (PL)                                       | 39,90  |                                           |        |
| Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)                                         | 59,00  |                                           |        |
| Real HD/CD                                                           | 42,90  |                                           |        |
| Real+Schizm                                                          | 59,00  |                                           |        |
| Return to Castle Wolfenstein                                         | 69,00  |                                           |        |
| Runaway a Road to Adventure                                          | 39,00  |                                           |        |
| Sasidzi i Placka Rodem (1-2) (PL)                                    | 59,00  |                                           |        |
| Settlers IV (PL)                                                     | 53,90  |                                           |        |
| Schizm II: Kamelion                                                  | 49,00  |                                           |        |
| Schizm (DVD lub SCO)                                                 | 42,90  |                                           |        |
| Sims Balanga (PL)                                                    | 59,00  |                                           |        |
| Sims: Double Deluxe (PL) (zwiera The Sims, Światowe Zycie i Balanga) | 134,90 |                                           |        |
| Sims zwierzaki (PL)                                                  | 74,90  |                                           |        |
| Sims Głazki                                                          | 79,00  |                                           |        |
| Sims wakacje (PL)                                                    | 59,00  |                                           |        |
| Sims Deluxe                                                          | 79,00  |                                           |        |

|                                      |       |                                  |       |
|--------------------------------------|-------|----------------------------------|-------|
| Defender of the Crown (PL)           | 9,90  | Allen Nation 2 (PL)              | 19,90 |
| Opsys PL                             | 9,90  | Casanova (PL)                    | 19,90 |
| Architekt domów i wnętrz             | 19,90 | Cold Zero (PL)                   | 19,90 |
| Charlotte of War (PL)                | 19,90 | Colin McRae Rally 2.0            | 19,90 |
| Crime Cities                         | 19,90 | Combat Mission Gold (PL)         | 19,90 |
| Cosmopolitan Virtual Makeover 3      | 19,90 | Desperados                       | 19,90 |
| Dethkars                             | 19,90 | Icewind Dale II                  | 19,90 |
| Home Architect 3D 4.0                | 19,90 | The Elder Scrolls III: Morrowind | 19,90 |
| Kurka w zestawie 3 w 1               | 19,90 | Trinix 1.4 (PL)                  | 19,90 |
| Rage of Mages Necromancer            | 19,90 | Traffic Giant Gold (PL)          | 19,90 |
| RIM - wojna o planetę PL             | 19,90 | Combat Mission 2                 | 19,90 |
| Seven Kingdoms II: The Frythian Wars | 19,90 | Barbarossa do Berlin (PL)        | 29,00 |
|                                      |       | Emergency 2 (PL)                 | 29,00 |

**NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE”**

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE” - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

**JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?**

**FAXU:** (071) 3537010

**PISZ na adres:** EXE, Skrz. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

**INTERNET:** [www.fajny.pl](http://www.fajny.pl), [www.exe.com.pl](http://www.exe.com.pl), [exe@exe.com.pl](mailto:exe@exe.com.pl)

**BIURO HANDLOWE:** EXE, ul. Kollista 8, 54-152 Wrocław.

**DZWOŃ:** od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 od 18.00 do 21.00 (071) 3110358 0601 732888

**50% zniżka**

**15,00**

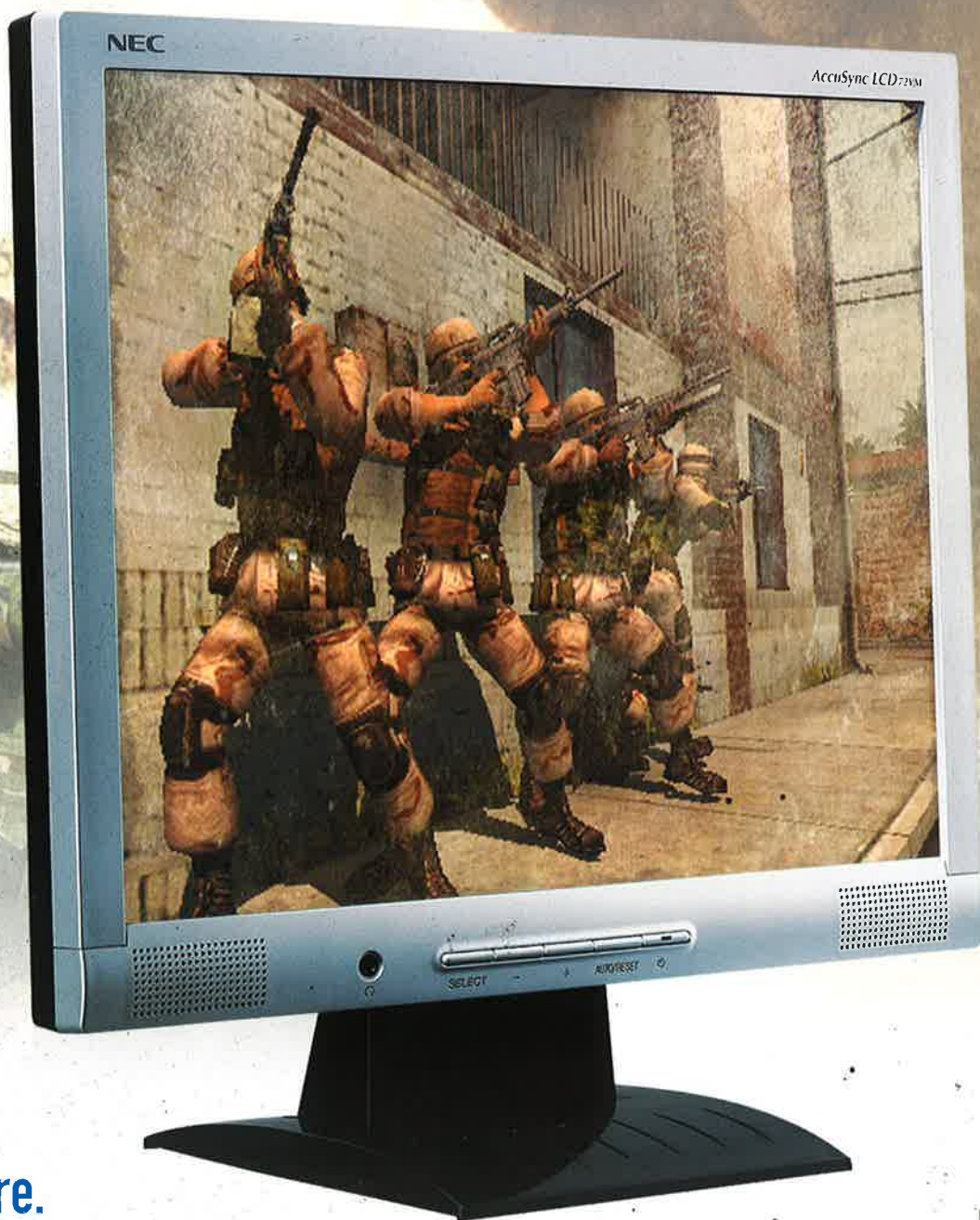
**NASZE CENY** zawierają podatek VAT. **KOSZTY WYSYŁKI** - 9,95 zł.



# NEC

## Totalna rozrywka!

Nowe monitory NEC AccuSync® LCD 72VM to gwarancja doskonałej zabawy. Realistyczny, kolorowy 17 calowy obraz, krótki czas reakcji matrycy oraz wbudowane głośniki to tylko niektóre z ich zalet. Zobacz w nich więcej niż dotychczas.



see more.

## NEC/MITSUBISHI

NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

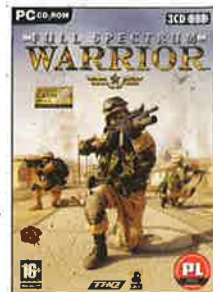
Adresy sklepów, sugerowane ceny, parametry:  
[www.nec-mitsubishi.pl](http://www.nec-mitsubishi.pl)

### FULL SPECTRUM WARRIOR

Polska wersja już w sprzedaży!

**Taktyczna gra akcji oparta na programie szkoleniowym Armii Amerykańskiej**

© 2001 Pandemic Studios, LLC. All Rights Reserved. "Pandemic", the Pandemic logo and Full Spectrum Warrior are trademarks and/or registered trademarks of Pandemic Studios, LLC and are reproduced under license only. Exclusively licensed by THQ Inc. Havoc.com TM; © Copyright 1999-2002 Havoc.com Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See [www.havoc.com](http://www.havoc.com) for details. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. PC audio solution containing Dolby® Digital Live required for Dolby Digital Audio. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners.



Monitory NEC-Mitsubishi dostępne są w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju. 3 lata gwarancji, w wygodnym systemie door to door.